

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY

NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER



ANO 1-Nº 4
OUTUBRO DE 1992
CR\$ 15.000,00

SUPER NES

PEGA FOGO!

4 LANÇAMENTOS HISTÓRICOS DE UMA SÓ VEZ!!

PARA 8 BITS!

STREET FIGHTER II



GRÁTIS!

UM CARTAZ LINDÃO!



STAR WARS SIMPLEMENTE ARRASA!!



BART'S NIGHTMARE ATÉ O FIM!



CHEGOU AXELAY: O MELHOR JOGO DE TIRO!



MARIO KART, O JOGO MAIS ENGRAÇADO DO ANO



CENTRO ATACADISTA



ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS **EG 10** CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner	Rambo III
Alex Kid in Shinobi World	RC Grand Prix
Altered Beast	Shape and Columns
Astro Warrior	Shinobi
Blade e Angle 3D	Space Harrier 3D
Bonanza Brother	Super Futebol
Dead Angle	Super Mônaco GP
Double Dragon	Super Tênis
E. Swat	The Luchador Camper
Fantasy Star	Vigilante
Galaxy Force	Dynamite Dux
Golden Axe	Shooting G
Golfmania	Battle Out Run
Indiana Jones	Alex Kidd in Miracle World
Jogos de Verão	Black Belt
Kenseiden	
Line of fire	
Mônica no Castelo do Dragão	
Moonwalker	
Operation Wolf	
Out Run 3D	
Poseidon Wars 3D	
R. Type	

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Illusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

**E mais: todos
os lançamentos
de junho/julho.
Confira!**

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRA POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - Estacionamento grátis

GAME POWER

SUMÁRIO

SIMPSON MANIA !!



20

A mais nova aventura de Bart para SNES: um verdadeiro pesadelo na tela.

OITO BITS!!



34

O herói de ação está de volta em Robocop III numa nova versão para NES.

SNES

F-1 SUZUKI	9
MARID KART	10
WINGS	12
AXELAY	14
PHALANX	15
GOLDEN FIGHTER	16
PIPE DREAM	18
GUN FORCE	19
SUPER PANG	19
RIVER CITY	19
BART'S NIGHTMARE	20
POWER DICAS	26
STAR WARS	42
A LUTA CONTINUA	45

STAR WARS!



42

Como Luke Skywalker você terá que derrotar o Império do Mal. Use sua força!

NES

STREET FIGHTER II	32
ROBOCOP	34
POWER PUNCH	36
CAPITÃO AMÉRICA	38

G. BOY

LANÇAMENTOS	19
POWER DICAS	30

E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
TELA MANIA	31
CLASSIFICAÇÃO	44
OS 10 MAIS	46

MARIO KART!



10

O universo Mario está em festa. Mario Kart é a corrida mais louca de todos os tempos!!



CARTA DO EDITOR

Se melhorar, estraga. Sempre soubemos que uma revista especializada em Nintendo teria sucesso. Mas nunca imaginamos quanto. As vendas aumentam, apesar da crise geral e da dureza de todo mundo, anunciantes não param de procurar a gente e as

cartas chegam do país inteiro! Numa delas, um leitor perguntou qual era,

**GamePower, a única
100% compatível com
Nintendo**

Alexandre Miranda Catarino
São Gonçalo - RJ

atinal, a maior revista de videogame do Brasil. A resposta é clara. Para quem tem ou se interessa por Nintendo, GamePower é a melhor, a maior e a mais bem imformada revista de videogame da America do Sul. E ponto. Foram vocês que decidiram.

MAIS UM MÊS DE GLÓRIA PARA OS 4 CRÍTICOS



Marjorie Bros

Depois do estrelato, a nossa modette arregaçou as mangas e partiu para o trampo árduo. Detonou Pipa Dream em algumas horas, Levou dias se deliciando com Axelray e não quis mais parar. Recebeu com emoção a tarefa de terminar Star Wars. Está solteira e feliz da vida!



Baby Betinho

A luta continua para o nosso Kick and Punch Man. Baby passou o mês respondendo às dúvidas da galera sobre o Street II. Mas arranjou tempo para detonar Star Wars, Street Fighter para NES e Golden Fighter. E, acreditem se quiser, ainda arrumou uma namorada!



Lord Mathias

Lord começou o mês mais rápido que F-0. Viciou em Mario Kart e não tem para ninguém! Não marcou boabeira com Robocop para NES e estraçalhou. No final, topou com gosto o desafio de acabar Capitão América. Nas horas vagas, marcou presença no Free Jazz deste ano.



Marcelo Kamikaze

Prodígio, ganha a cada dia mais fama internacional. Este mês o doutor Kamikaze passou três dias sem dormir para descobrir como acabar a fase da Porta Laranja em Bart's Nightmare. Como se não bastasse, ainda decifrou Super Pang e Phalanx.

WUWE-ACCE-UCU-UCO



COMPRA JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcodes com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.



GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis na mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706

R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706

Breve no Ilha Plaza - Av. Moestiro Paulo e Silva, 400 - Loja 377



CARTAS

É LUXO SÔ!

Quando eu vi a revista eu adorei. Essa revista é de luxo! Queria que vocês colocassem dicas sobre o jogo "Super Mario World", "Final Fight" e "CastleVania 4". Queria saber quantos bits tem o Super NES. O que eu não gostei é que a GamePower tem poucas páginas (deveria ter 56).

Rodrigo de Siqueira Campos Christo
Rio de Janeiro - RJ

Editor: Obrigado pelos elogios. A gente se esforça para não perder a "classe". Fique esperto que as dicas estão anotadas e qualquer hora pintam. Os consoles SNES têm 16 bits. E assim que a economia do país melhorar, vamos aumentar o número de páginas. Queremos chegar a 80! (Torce pelo Itamar dar certo).

LUTADORES DE RUA

Oi pessoal da Game Power.. Eu queria que vocês me mandassem dicas do Street Fighter II em Arcade, com os macetes do Ken e do Ryu. Um abraço!

Renato Henrique do Araújo Porto
Belo Horizonte - MG

Baby Betinho: Se eu tivesse tempo ficaria o resto de minha vida citando dicas sobre Street II... Como não dá para mandar dicas para todo mundo pessoalmente, estou publicando-as na GamePowerer. Dê uma lida nas edições números 1 e 3 (e nessa). Lá estão relacionadas altas dicas de todos os jogadores, levantadas com muito trabalho (foram horas e mais horas de Sheng Longs e Dragon Punching).

FEBRE DE STREET

Fiquei completamente surpreendido pela qualidade de informações desta revista. O poster nem se fala, chocante. A realidade é que eu não tenho videogame. Descobri esta revista quando estava procurando revistas que falassem sobre Street Fighter II (gosto deste jogo nos Arcades). Comprei várias revistas, nas quais só usavam duas páginas. A GP usou seis e continua dando dicas super interessantes. Por isso eu digo, arrasar é pouco pelo que a revista mostrou. Eu me amarrei nas duas revistas da GP, espero que continuem assim.

Fabio Souza Bruno
Brasília - DF

Editor: Obrigado, obrigado, obrigado, mil vezes obrigado! Os elogios dos leitores nos motivam cada vez mais a produzir com a máxima dedicação possível a nossa revista. Quanto ao Street Fighter II, continuaremos publicando dicas, curiosidades, enfim tudo mais o que vier à tona, pois se trata de um grande jogo, muito complexo.

DESENHISTA

BBBBRRR....
Pessoal da redação, eu e meus amigos ficamos muito decepcionados com vocês e estamos na maior bronca!!! Mande um desenho do Dhalsim com o maior carinho e vocês nem deram atenção, muito menos realizaram o meu sonho, que é



colocá-lo na revista. Achei o máximo o nº 2 da GamePower, mas para arrebrantar a boca do balão só faltou o meu Dhalsim. Mas mesmo assim arrebrantou!!! Por favor redação, será que dá para enfiar meu Vega em qualquer cantinho da revista (veja anexos). E mandem um alô pro Baby Betinho, eu acho ele muito fera no Street II. Valeu...

Fábio Guimarães Tenório da Silva
Niterói - RJ

Editor: Fábio, não fique assim tão nervoso... você corre o risco de se transformar no incrível Blanka! (Brincadeira). Quanto aos seus desenhos, recebemos e adoramos. O verdadeiro culpado é o Lord Mathias. Ele, como você, é fã incondicional do Dhalsim e ao ver o seu desenho, surrupiou e o levou para casa. O Vega é meu e ninguém tasca, está colado bem ao lado da máquina de escrever! Agradeço os elogios, bem como toda a redação. P.S: Continue enviando seus lindos desenhos.

CAPACIDADE MONSTRUOSA

Parabéns pela ótima revista que fizeram para o sistema Nintendo. Gostei. Tenho umas dúvidas a respeito da definição teórica de Kbyte, kilobyte, e memória RAM. O que significam? Quero saber qual as marcas dos microprocessadores de Fliperama mais utilizados e suas capacidades monstruosas. Pra terminar, gostaria de saber de vocês se o boato de que a Nintendo estaria projetando o seu 32 Bits é mesmo verdade.

Célio Fernandes
Nova Iguaçu - RJ

FOTOTRQUIVO



FOTOJORNALISMO

A IMAGEM DA SUA CAMPANHA OU DA SUA EMPRESA PODE FICAR BEM MELHOR USANDO AS NOSSAS.
R. GREGÓRIO SERRÃO, 254 - V. MARIANA - TEL: (011) 549.2766 - FAX: (011) 575.1224 - SÃO PAULO

CARTAS

Marcelo Kamikaze: Até que você tem poucas dúvidas. Vamos solucionar algumas: Kbyte É a abreviatura de Kilobyte e é igual a 1000 bytes. RAM é a sigla de Random Access Memory, que é um tipo de memória que requer re-escrita continua dos dados nela armazenados para preservar a informação.

BARTTLETOADS E BART



Eu gostaria que vocês fizessem uma matéria com dicas para economizar fichas em The Simpsons (arcade), mesmo sendo um jogo velhinho, ainda curto ele; pena que a Konami não o lançou, ainda, para SNES. Gostaria de saber quando será lançado Battletoads e Barts Nightmare para SNES. Intê!

Alex C. Novelli
Santo André - SP

Lord Mathías: O melhor jeito até hoje de economizar fichas no Arcade é simplesmente não jogar, mas como nós viciados de tela não conseguimos ficar muito tempo sem jogar o negócio é esperar. Muitas surpresas ainda vão rolar para os fissurados em Arcade!

APAIXONAAO

Marjorie Bros, desde a primeira edição da Game Power fiquei muitíssimo interessado em saber

como você é. Se não for pedir muito, gostaria de ter uma foto sua, com uma dedicatória no verso, você deve ser uma tremenda gata!! P.S. - Estou afim de me corresponder com você. Ficarei muito decepcionado se você não me responder.

Gilson Rocha de Oliveira
Belém - PA

Pô Gilson, que gracinha! Adorei a sua carta, mas notei que você é muito afobado. Vai com calma! Eu no momento não penso em paixões, meu negócio é detonar no videogame. Sou apaixonada pela profissão. Não fique decepcionado, pois, como você pode ver, estou lhe respondendo. Quanto a foto, vou procurar alguma no meio das minhas tralhas, se achar eu mando. Kisses, da tia Marjoretas.

KEN Vs BLANCA



Olá galera da GP. Tudo em cima? Queria saber como se mata o Ken com o Blanka. Já tentei de tudo, mas não consigo matá-lo. Podem me fornecer essa resposta? Queria saber também se tem cartucho de Street Fighter para NEO GEO?

Fabio Flauzino de Abreu
São Paulo - SP

Baby Betinho: Já vi que o caro leitor se amarra em Street Fighter. Vamo lá: primeiro, depende do nível que você está jogando. Mas tem manhas gerais, sendo a mais importante, evitar pular com Blanka, senão Ken acerta mesmo, usando o Dragon Punch. E sempre, mas sempre mesmo, use socos e chutes bem fortes. Cara, não

tô sabendo nada de Street Fighter pra NEO GEO. Hasta.

STREET FIGHTER II



Gostaria que vocês acabassem com uma dúvida que eu tenho, existe versão do jogo Street Fighter II para Phantom System?

Bruno Niemeyer de Freitas Ribeiro
Rio de Janeiro - RJ

Baby Betinho: Chegado, vá direto para a seção de lançamentos desta edição que saiu para NES este jogo. NES é compatível com Phantom, que sorte, né!

POWERMANÍACOS

Simplesmente adorei. A revista é um barato. é bem verdade que não é nota dez, mas com um pouco de esforço chegaremos a mil. Mais uma coisa: queremos poster mensal. Todos nós gamemaníacos e agora também powermaníacos reivindicamos. Fora isso, nada a declarar. Continuem assim fazendo desta a melhor revista do Brasil.

Adriano Paz do Rosário
Salvador - BA

Editor: Obrigado, continuaremos tentando, OK? O poster tá aí.

Escreva para:
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346 9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP



F-1 SUPER DRIVING



Uma corrida pra quem é bom de pista e bom de máquina

FICHA TÉCNICA

Nome: F-1 Aguri Suzuki
Console: SNES
Modalidade: Direção
Nº de jogadores: 2
Nº de fases: n/d
Fabricante: -
Capacidade: -

AVALIAÇÃO

Gráfico: 9
Som: 8
Diversão: 8
Desafio: 8

Cartucho que conta com gráficos espetaculares que, apesar de não serem digitalizados, dão um efeito bem real.

Você tem total opção de escolha: indica as condições da pista, o tipo dos pneus, a suspensão, o motor, a capacidade do tanque etc.

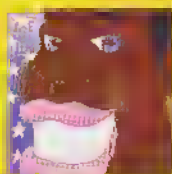
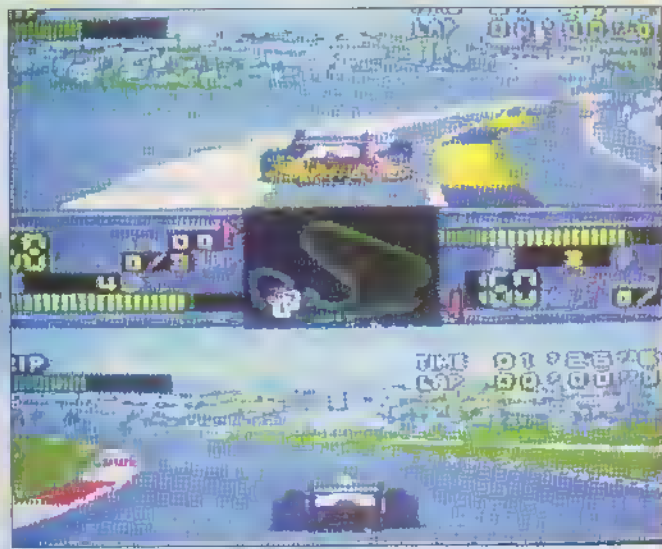
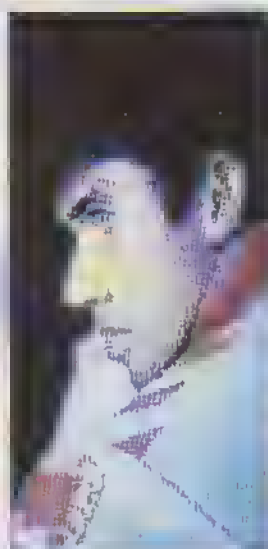
Você ainda escolhe o carro que prefere e o tipo de jogo. Há treino e campeonato. O jogo é uma versão para dois jogadores, competindo um contra o outro. O lance mais legal da disputa é que

você tem que por a mão na massa.

Tem que entender de mecânica, pois você vai se sentir o próprio piloto aprendendo a montar o carro.

A entrada para o box é a coisa mais real possível. Tem que ser bom piloto, ou pelo menos manjar teoricamente o lance. Você está literalmente dentro da pista, a perícia é absolutamente indispensável pra não haver mancada. Enfim, você tem de mostrar domínio da máquina e da pista.

Tanta realidade resulta num jogo bem encrencadinho, só pra competentes.



Jogo de F1 muito decente, Aguri Suzuki vai fazer sucesso entre os fãs de automobilismo. Lembra o clássico Super Mônaco GP da Sega, mas tal como Top Gear, pode ser jogado por dois numa tela dividida ao meio. A ação é vivida "na primeira pessoa", ou seja, de dentro do carro. Acertar a máquina é coisa para especialista, além de muito divertido. O gráfico é excelente. Quando você sai da pista parece que está saindo da pista mesmo: joga areia para tudo quanto é lado. Pena que São Paulo não parece São Paulo. O som deixa a desejar, também. Mas são detalhes. É um grande jogo.

Lord Mathias

SNES
LANÇAMENTO

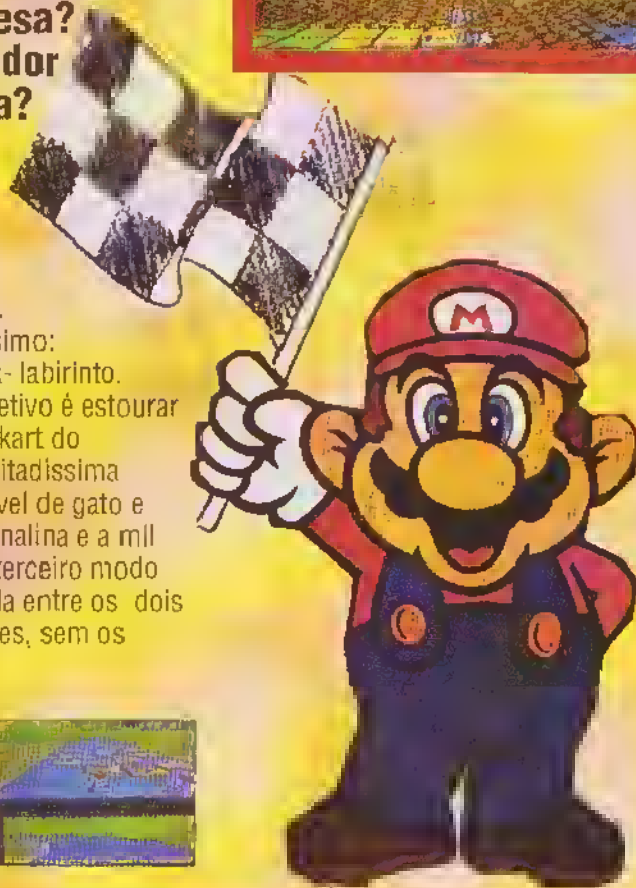


**Mario, Luigi,
Toad, Koopa, Yoshi,
Donkey Jr. ou Princesa?
Quem será o vencedor
dessa corrida maluca?**



Olá leitor, vai ser dada a partida para a mais estranha e gozada corrida de kart que você já viu! Os competidores já estão em seus lugares, escolha entre eles: Mario, Luigi, Princesa, Toad, Koopa, Donkey Júnior e Yoshi, manjadíssimos personagens do universo Mario Bros. São cinco cartódromos diferentes, cada qual com três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Escolha entre os três modos diferentes de competir. O primeiro é a corrida propriamente

dita, com vários pilotos para ultrapassar e com os mesmos desafios. O segundo é piradíssimo: um duelo numa pista-labirinto. Neste modo, seu objetivo é estourar os balões presos no kart do concorrente. Uma agitada perseguição implacável de gato e rato, com muita adrenalina e a mil por hora. Por fim, o terceiro modo consiste numa corrida entre os dois primeiros participantes, sem os

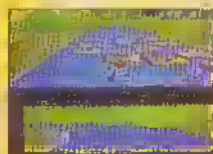


FICHA TÉCNICA

Nome:	Mario Kart
Console:	SNES
Modalidade:	Corrida
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	-

AVALIAÇÃO

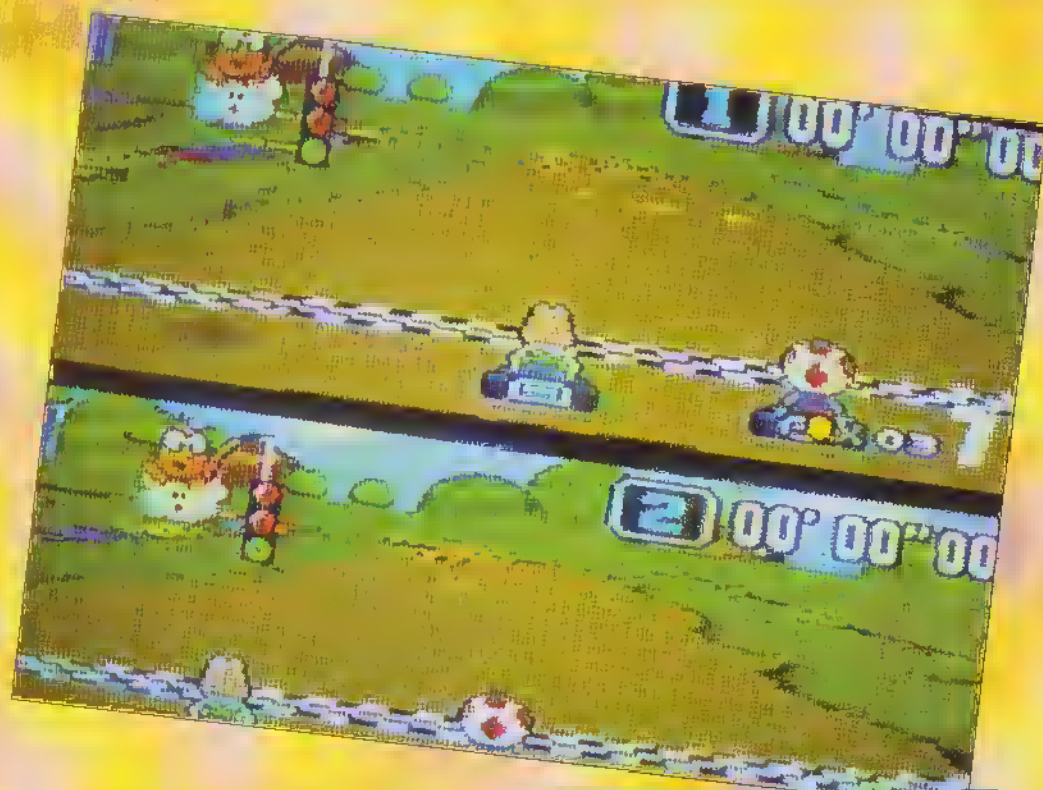
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	10
Desafio:	8



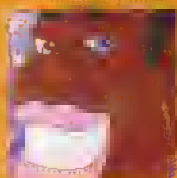
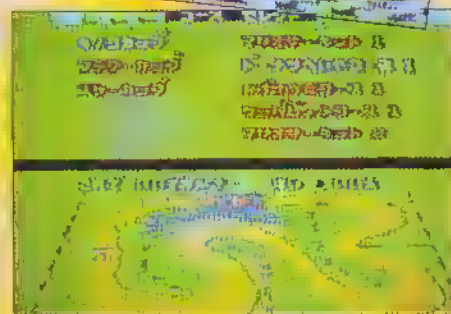
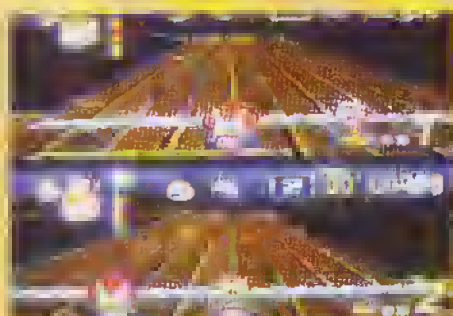
Grande jogo! Quem pensa que encontrar em Mario Kart a mesma coisa dos jogos de corrida, se enganou. O jogo foi desenvolvido com muito cuidado pela Nintendo para ser uma disputa diferente. É realmente bem inovador. Os modos de jogar são no mínimo exóticos. Um destaque especial para o duelo entre dois karts, quando se tem de estourar a bexiga presa no carro do outro. Muito legal! Estimulante! Os gráficos são excelentes, a trilha sonora é do mundo Mario e você ainda pode escolher o seu personagem predileto. Um bom exemplo do que bom gosto e criatividade podem fazer quando trabalham juntos

Marcelo Kamikaze

outros retardatários. Jogue contra o computador, ou desafie outro craque. Dê preferência para a segunda opção, é bem mais emocionante! Note bem: existem diversos pontos de interrogação espalhados no asfalto. Ao passar por cima deles, aparecerá no canto da tela uma espécie de caça-níquel, que irá sortear o seu item (arma). Cada item tem o seu efeito próprio contra o adversário: a banana faz o adversário de trás derrapar; o casco de tartaruga é para atirar no kart da frente como se fosse bala de canhão. Sorteado com a estrela, você se tornará por algum tempo invencível; com o fantasma você fica invisível, e nada pode atingi-lo; a pena serve para pular mais alto e o



O jogo de F-1 mais alucinado que você já viu, com gráficos e trilha sonora do Mundo Mario. Muita diversão, vários circuitos e modos de se jogar. Grande barato!



Finalmente chegou o Mario Kart para impor a desordem na redação.

É a Torre de Babel! Hey brow, você tinha que ver o quebra-pau entre os críticos, por cinco minutos de velocidade. Uma grande feira livre! Neste kart o fator diversão é viciante. A trilha sonora é quase toda tirada do jogo Mario 4. Quem já estiver acostumado vai se lembrar na hora. As derrapagens são alucinantes. O gráfico é uma piada. Sem dúvida, um dos lançamentos mais divertidos dos últimos milênios.

Lord Mathias



cogumelo é o turbo. Ao ser atingido por qualquer um desses armamentos, você perderá as moedas que colheu no caminho, além de perder velocidade. Muito cuidado com os obstáculos verdes espalhados pela pista, desvie rapidamente deles.

Na versão para dois jogadores a tela é dividida em duas partes, para cada jogador ter uma melhor visão de seu carro. Contra o computador você alterna entre o retrovisor e o mapa da pista. No decorrer da competição, uma nuvenzinha aparecerá sobre o seu kart para informar as voltas que faltam para o término da prova. O grande desafio para os pilotos é o alto risco de derrapagem. Quem guia kart sabe dos problemas de estabilidade nas curvas e da falta de aderência dos pneus no asfalto. Não sabe?

SNES

LANÇAMENTO



França, 1916. Você é um piloto da patrulha da manhã, que ao decolar em seu Sopwith Camel (aeroplano da Primeira Guerra) e voar rumo ao inimigo, entra num inesperado combate. Será um combate aéreo a curta distância, e não haverá lugar algum para se esconder. Não existe nada entre você e seu inimigo a não ser tiros de metralhadora e manobras aéreas radicais. Calafrios, maus pressentimentos, tontura. É muita tensão! Você vai ter que cuidar para que seu setor não seja atingido pela força aérea inimiga. De tudo isso só lhe resta uma certeza: se falhar, morre. Sua única esperança de retornar para casa são e salvo depende exclusivamente de detonar os aviões antes que eles o acertem. O cenário das batalhas não poderia ser mais contrastante: o céu azul, bem clarinho, como um cúmplice do massacre que está pra acontecer. Escolha entre cinco ases da aviação e entre duas formas de perspectiva: combate aéreo a curta distância e

**Pegue este velho
avião e saia pelos
céus em busca dos
seus inimigos!**

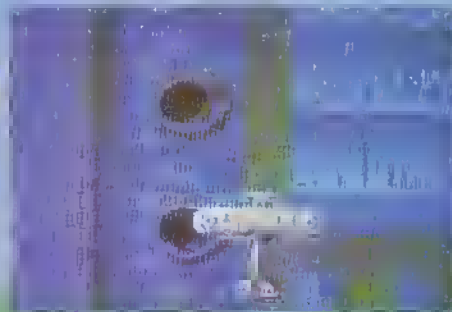
FICHA TÉCNICA

Nome:	Wings II
Console:	SNES
Modalidade:	Simulador de voo
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Namco
Capacidade:	8 mega

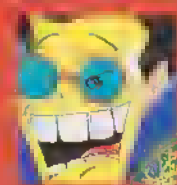
AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	8





bombardeios. Na primeira, a luta é vista por trás do avião, permitindo uma visão generalizada do combate. Sua missão é detonar os aviões que irão aparecer na tela. É um desafio digno do Barão Vermelho, contra duros adversários, num velho biplanador. Na segunda versão, a dos bombardeios, a visão vem de cima do Camel. Você terá que despejar bombas sobre as linhas inimigas. Seus alvos incluem todo tipo de instalações. Os rasantes simultâneos podem acabar em pouco tempo com a raça deles. Jogo difícil, que requer muito treino para se chegar à habilidade necessária para a vitória. Gráficos digitalizados, espetaculares!



Clássico do videogame, um jôco dos mais bonitos já lançados, chega em boa hora para SNES. Justiça seja feita, nota dez é pouco para a parte gráfica. O som me agrada, uma vez que combina perfeitamente com a ação. O desafio é provocante. Chega a ser realmente difícil completar as missões e passar de fase. A diversão está centrada nas lutas travadas nos céus de França e nos bombardeios às bases militares inimigas. Bem bolada versão da Namco, com cenas grandiosas.

Marcelo Kamikaze

Sequência de uma versão popular para computadores, Wings, agora para SNES.

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!



O game fica mudo ou com som de gralha?
O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal.
Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo. Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):

São Paulo - CATV JOTÃO DIMECO WICATJF CLIMACOLOR ROMASOM

Rio de Janeiro - VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO - CAPITAL
REGIÃO CENTRO
TRANCHAM
ELETRORADIO GLOBO
JOTÃO NEW WAYS
SOM MARAVILHA
TECNOFAX
STILI
REGIÃO NORTE
PROGAMES
MULTIMIX
GAMEMANIA
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDIM
TECH GAMES
BELLA CENTER
NEW ÓTICA
REGIÃO SUL
(MOEMA/ S. AMARÍ)
TECH VIDEO
MICROGENIUS
SHOP LUZ
REGIÃO SUL
(METRÔ/PIRANGA)
LOJAS SAITO
KENJI ELETRÔNICA
REGIÃO OESTE
TOYS N' GAMES
WUTEC
GAME & CIA

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)

REVENDEDORES -
SÃO PAULO INTERIOR
MICROSHOPPING - GUARULHOS
SHOP AUDIO & VIDEO - S. ANDRÉ
TOP CENTER - SÃO CAETANO
FOTO GILBERTO - SÃO CAETANO
PLENISOM - SANTOS
FRANCO & TEODORO - S. SEBASTIÃO
IRISOM - MARILIA

OUTROS ESTADOS
HONSOM - RIO DE JANEIRO
ELETRONIC - RIO DE JANEIRO
TELREX - BRASÍLIA
SUPERGAMES NORTE - BRASÍLIA
SUPERGAMES SUL - BRASÍLIA
AUDITEL - BRASÍLIA
ELETRÔNICA COMETA - BRASÍLIA
COMPACT - BRASÍLIA
C.L.C. - GOIÂNIA
COMPACT - GOIÂNIA
CENTRO ELETRÔNICO - ANAPOLIS
SUPERGAMES II - MACEIÓ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação

São Paulo - SP - Tel: (011) 876.6173 - Fax: (011) 876.9708

Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF
ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

SNES

LANCAMENTO

AXELAY

**Stop! Prepare a reação
da sua saga. Salve
Illis dos supernojentos
bio-mecanóides!**

O Sistema Illis tem sido sistematicamente invadido por uma horrível raça de bio-mecanóides, terríveis criaturas que ameaçam com a extinção total do planeta. Illis tentou resistir, mas as suas forças foram completamente derrotadas e extirpadas. A única esperança é uma nave estelar experimental conhecida como Axelay, capaz de voar à velocidade da luz e de fazer manobras radicais. Um valente guerreiro precisa pilotar a nave através dos repugnantes ambientes do Sistema Illis. Este é o seu

FICHA TÉCNICA

Nome:	Axelay
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	6
Fabricante:	Konami
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	10
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	8



papel. Nada pode sair errado e não existe nenhuma possibilidade de volta. Escolha cuidadosamente as armas de seu arsenal. As opções são: **Straight Laser**, tiro de trajetória linear; **Round Vulcan**, proteção ao redor da nave; **Macro Missile**, enormes mísseis; **Explosion Bomb**, bomba explosiva; **Needle Cracker**, raio disperso; **Cluster Bomb**, bomba lançada por uma comporta; **Morning Star**, efeito de explosão de estrela; **Wind Laser**, laser de espectro. A missão começa nos céus





Pô, meu, que jogo mais soberano! Se nego não se cuida, fica

arriscado a levar o maior torpedão no meio da lata. Armas geniais, coisas finíssimas, um estrago animal. Vacilou, morreu. As naves inimigas são a coisa mais invocada que já vi. Tem que ter manha pra escapar. Os caras tão mesmo mal-intencionados contra você. Alienígena é isso mesmo, pauleira o tempo todo. Tiro, explosão, bombardeios. Tô nem saindo de casa. Me amarrei pra valer!

Baby Betinho

envuados de Illis quando pequenas naves inimigas circundam você. Pra sair dessa só usando o **Round Vulcan**. Algumas ilhas flutuantes têm bombardeios de laser saindo delas. Quando você as destrói, elas se partem em vários pedaços de rocha. Atire nos fragmentos antes que eles alcancem você. Proteja-se de tiros, mísseis e lasers. Não marque bobeira ficando de frente para essa artilharia dos chefes; para segurança máxima não relute em usar **Straight Laser**. As naves que disparam laser aparecem e se movem rapidamente.

Mantenha-se nas laterais. Você voará no maior pau por essas seções apertadas. Para sobreviver, fique sempre nas bordas e das diagonais à esquerda e à direita. Antes de encarar os chefes, destrua as minas flutuantes. Finalmente, algo realmente inovador nos jogos de tiro! Mistura o que de melhor têm os bons cartuchos do gênero. Mas deixa Space Invaders, Darius, ou mesmo Aleste na fumaça. Os gráficos não dão margem à mais leve crítica; há uma tridimensionalidade total nas telas. Os chefes de fase são monstros alienígenas, com garras tentáculos, rabos, patas, olhos e bocas apavorantes. Oito fases entusiasmantes, com deslocamentos horizontais ou frontais.

SNES
LANCAMENTO

PHALANX



Atenção, piloto Wink Beaufield, você foi selecionado para pilotar o avião de combate AAF! Sua missão é interceptar e destruir um assalto inimigo no planeta Delia. Naves auxiliares estarão prontas para liberar reforços. Cuide-se, ou desintegrará no espaço. O jogo começa muitíssimo bem, a apresentação é o check-out da nave antes da partida. A tela mostra tudo pronto e um

cronômetro vai vencendo os segundos para a decolagem. É o início do projeto Phalanx. Depois é tiroteio puro. Os gráficos são legais e o cart fica entre Axelay e Super EOF. Tem rotação de imagens e efeito de aproximação (zoom). São bombas, laser, metra lhadoras. Mas neste jogo, não se ganha poder: sacrificam-se as armas na matança. Ou seja, você acerta o inimigo com determinada arma e ela vai embora com ele.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Phalanx
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Kemco
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8



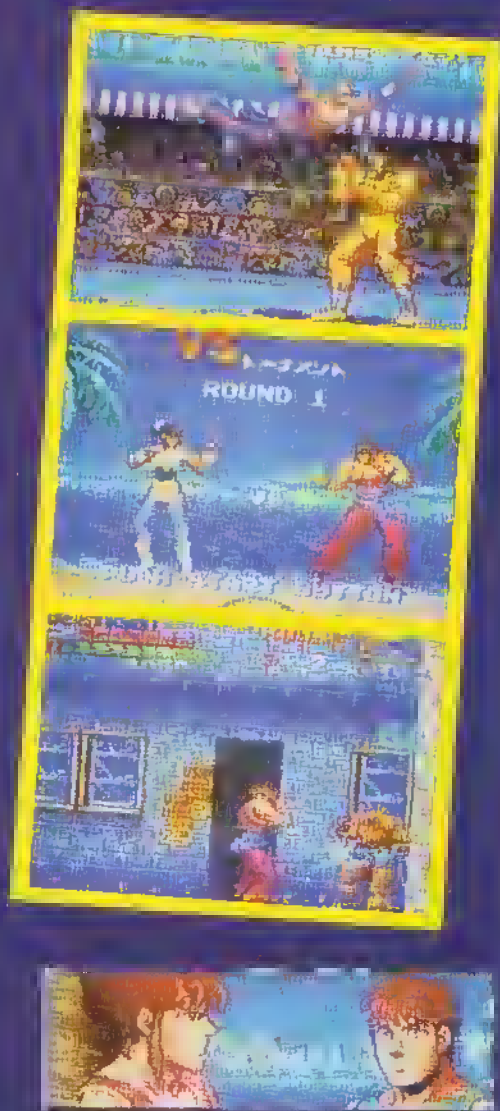
SNES
LANÇAMENTO

THE GOLDEN FIGHTER

Combine os mais variados estilos de luta com RPG num jogo de porrada complexo e diferente

Golden Fighter reúne os mais diferentes estilos de luta. É a eterna disputa entre kick boxers, lutadores de rua, boxeadores e mestres do ringue pelotudo de campeão dos campeões! São três maneiras de jogar: luta, RPG e luta-RPG. Você é o lutador de Kung Fu Ryu Hi. Andando pelas ruas da China, você vai encontrar adversários de todo o tipo para lutar. Cada um deles com golpes característicos de cada estilo de luta. Colha as Magic Waters que estão no caminho: mais tarde servirão para recarregar a sua energia. Se preferir, também pode optar por escolher entre os cinco jogadores que o cartucho permite. Os seus golpes são incrivelmente possantes, com especial destaque para o fulminante Hiryu-no-ken, que consiste em uma super voadora giratória. Na segunda fase, você encontrará o Grande Mestre do Kung Fu "Juan Master", que irá

orientá-lo para enfrentar outros lutadores num campeonato nos EUA. Chegando na terra do Tio Sam, logo você encontra um bando de mau-encarados que querem quebrar a sua cara. O Campeonato é um capítulo a parte. Agora é no ringue! A platéia está impaciente e louquinha pra ver sangue. Vale tudo e os desafiantes são campeões natos, muito bem preparados para a luta. Já no primeiro oponente, um lutador de Chute-Box, você pode ter uma pequena noção do que o espera! O juiz conta até dez. Quem continuar de pé é o campeão e está automaticamente classificado para a luta seguinte. Após o "Sawamû" de araque é a vez da lutadora. A sua situação começa a complicar. Mas não pára por aí. Depois dela virão: um astro do ringue com pelo menos o dobro da sua altura e um hábil lutador de Mwai Twai com suas joelhadas mortais. Ao derrotá-lo, ele se transformará num Tusk Soldier





FICHA TÉCNICA

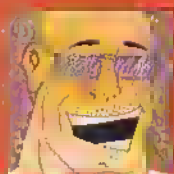
Nome:	Golden Fighter
Console:	SNES
Modalidade:	Luta-RPG
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Culture Brain
Capacidade:	12 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	9
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	8



▲▲▲▲
**Contra o computador ou
 contra um amigo seu,
 uma coisa é certa: não vai
 faltar porrada!**
 ▼▼▼▼



Tá pra ver povo mais briguento que japonês, pelo menos em videogame. Golden Fighter é puro Laranja Mecânica, ultra-violência do começo ao fim! Babel nos gráficos e gostei do tema, mas os outros elementos do jogo decepcionaram. Diziam que este cart seria um outro Street Fighter. Não é. Falta um pouco de agilidade e complexidade aos lutadores e o som não chega a empolgar. Mas não é de todo ruim. Os fanáticos por jogos de luta, como eu, vão querer dar umas porradas. As versões RPG e RPG-luta são curiosas e devem ser divertidas para quem conhece um pouco mais de japonês do que eu.

Baby Belinho

armado com um Bi (arma oriental bambú, vara), e você assume a identidade de um Flying Warrior armado com duas espadas Katanas. A andança pela noite americana continua e mais uma vez os inimigos o perseguirão. Repare bem numa figura da tela que mais parece uma mistura de Capitão América com David Lee Roth (Van Halen).

A versão luta é bem diferente. Trata-se de um duelo entre dois jogadores, ou contra o computador, num ringue aonde quem der mais porrada e conseguir se esquivar melhor, papa o troféu.

Finalmente, a versão RPG, que consiste em escolher através das opções o golpe que você dará no infeliz. Você poderá também treinar nesta versão, antes de partir pro tudo ou nada.

SNES
LANÇAMENTO



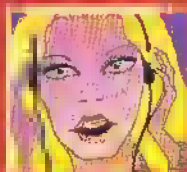
PIPE DREAM

Você é um encanador com uma terrível cruz pra carregar, consertar vários vazamentos e assim juntar dinheiro suficiente para abrir sua própria firma! Comece com uma pequena oficina e aumente sua empresa conforme os serviços prestados. Escolha os tubos que estão à esquerda da tela e conecte ao encanamento central em tempo hábil, antes que a água inunde tudo! Para facilitar o jogo, prefira a opção de dois jogadores, pois enquanto um constrói a entrada o outro constrói a saída. Os fragmentos

de cano são apresentados em formatos diferentes: curvos, em forma de T, retos, etc... São várias fases para completar, mas muita atenção: tente completar a tubulação antes que você mesmo se afogue. Há também uma lojinha onde você poderá adquirir vidas, diminuidores de canos e outros equipamentos extremamente úteis. Quando estiver quase terminando o serviço, a água começará a invadir. Duas seções de encanamento podem ser feitas separadamente, mas procure começar pelo encanamento principal, pois será mais fácil completá-lo.



◆ ◆ ◆
Seja rápido, não se afogue!
◆ ◆ ◆



Ninguém melhor do que eu pra falar de cano. O que eu já dei de cano em ex-namorados meus não está na história! Sem piada, Pipe Dream é mais um jogo da família Zen (Raciocínio - Habilidade - Concentração). Típico cartucho para monge budista, o que definitivamente não faz o meu estilo. Mas devo confessar que o jogo é bem divertido e apresenta um grande desafio para qualquer jogador. Quem gosta de quebra-cabeças vai curtir. Pena que o som é um caco e os gráficos chegam a ser decepcionantes para SNES. Uma média razoável, mas podia ser bem melhor.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

Nome: Pipe Dream
Console: SNES
Modalidade: Puzzle
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de fases: n/d
Fabricante: BulletProof Software
Capacidade: 4 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico: 7
Som: 6
Diversão: 8
Desafio: 9

STREET FIGHTER II

A LUTA CONTINUA

TÉCNICAS DE LUTA

Este mês a Game Power caprichou nas dicas de Street Fighter e vai passar algumas manhas do poderoso "Sheng Long", um velho amigo do nosso querido Baby Betinho. Desta vez nosso mestre vai nos revelar dicas de: como carregar as magias sem que o seu adversário perceba, como detonar inimigos que atacam pelo ar e como evitar magias sem ter que defendê-las.

Guile/Blanka

Carregue a magia sem andar para trás

Você só precisa apertar algum botão de chute ou soco fraco continuamente, em pé ou abaixado, colocando o direcional em posição de carregar. Outra maneira, consiste em ficar pulando para trás, direcionando nas diagonais superiores. Deste modo você estará carregando enquanto pula.



Chun-li/Ryu/Ken

Fugindo das Voadoras

Esta manha pode ser utilizada sempre que você estiver com um dos jogadores acima. A técnica consiste em esperar por um ataque aéreo de seu adversário e, quando ele sair do chão, você se desloca em sua direção até passar para o outro



Dhalsim

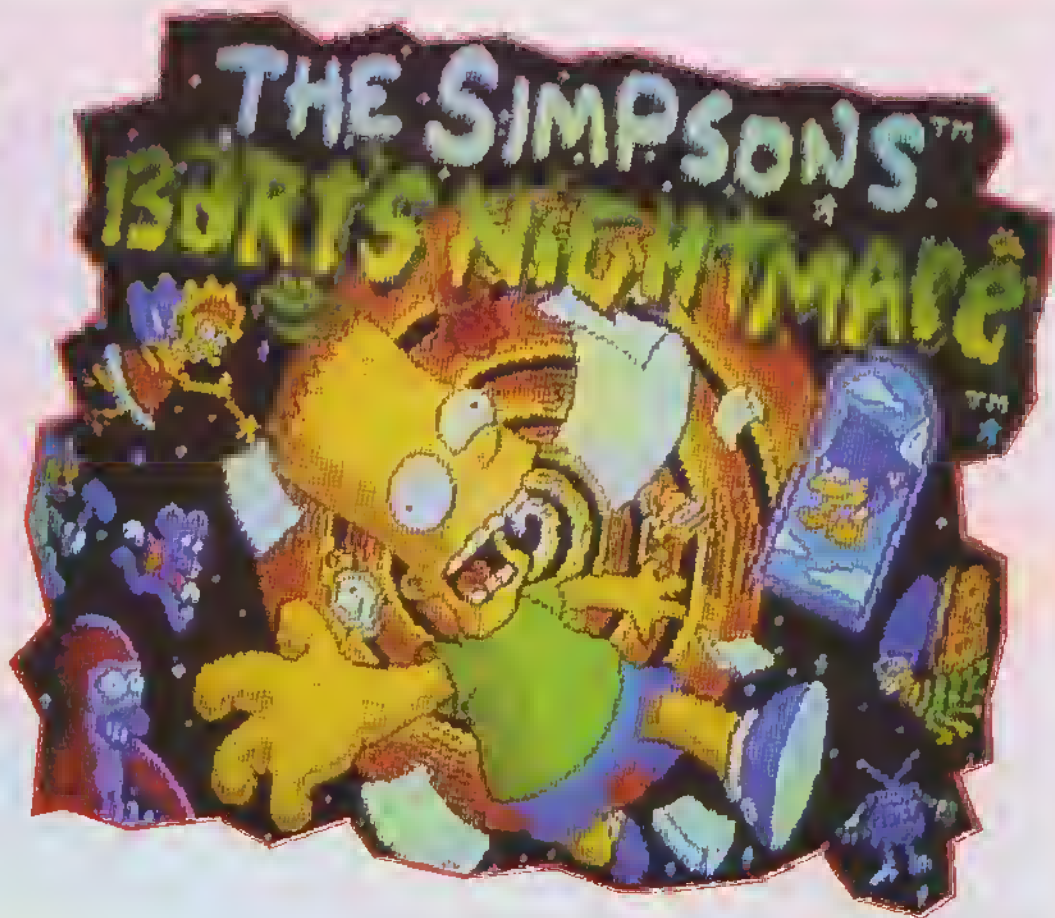
Escapando das Magias

A técnica consiste em esperar uma magia e no momento exato direcionar para baixo, digitando o chute forte. Você passará por baixo da magia é, dependendo da distância entre você e seu adversário, existe a possibilidade de conseguir atingi-lo.





Para tirar a nota máxima ("A") em Bart's Nightmare ("O Pesadelo de Bart"), você precisa completar as oito fases e recolher as oito folhas da tarefa de escola de Bart. Sempre que você completar uma fase, ou morrer nela, voltará até a movimentada rua da casa de Bart em Springfield. Nela, você precisa encontrar e pular em cima de uma toalha para continuar o jogo.

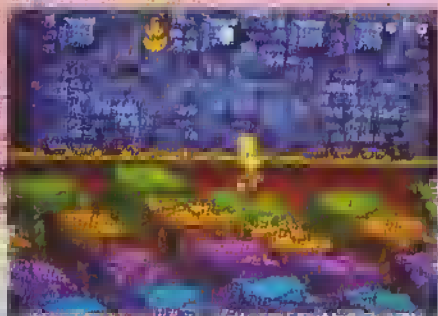


PORTA LANÇA

Indiana Bart - 2 folhas

1ª Folha

Nesta fase existem duas dicas chocantes para encontrar o caminho das pedras. Aí vão elas:



- 1) Não pule nas rochas que tem um fôleguinho saindo pela laterais; elas são falsas e você pode morrer.
- 2) Para não levar uma chupetada, você precisa parar uma pedra antes da Lisa e deslocar a tela para a

direita com o botão R. Deste modo você dispara a chupeta antes de passar.



Fique muito atento ao diabinho. Caso contrário, você pode acabar sendo pressionado a pisar em uma pedra falsa. E aí você dança de vez. Detonar o diabinho é sempre a melhor pedida aqui.

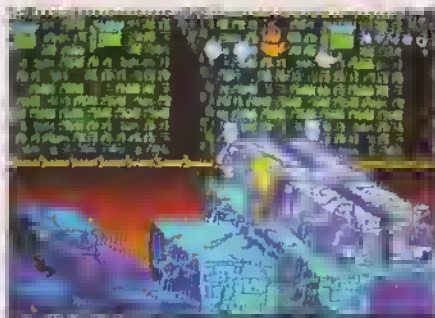


Parabéns você conseguiu pegar a primeira folha desta fase.

2ª Folha



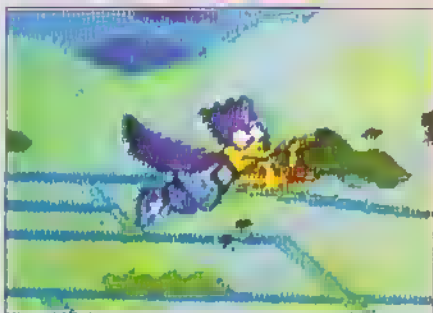
Todas as dicas da primeira folha valem para a segunda. Mas desta vez não mate o diabinho azul, porque depois virá o verde e você vai acabar caindo na lava.



Parabéns, você pegou a segunda folha desta fase.

PORTA AZUL

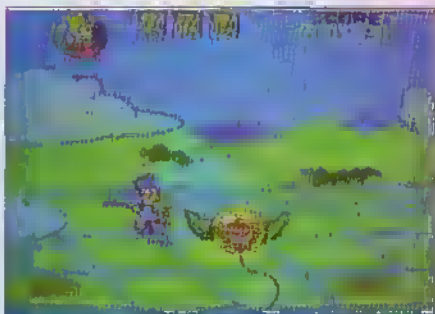
Bartman



No início da fase, atire sem parar com seu estilingue e evite os mísseis.

POWERUICA
Detone todos os balões;
dentro deles você vai encontrar
vários itens.

1º Sub-chefe



Desvie das bexigas que são arremessadas contra você. Mantenha-se sempre na parte superior do balão e nunca pare de atirar. Repita a ação até que o quadrado "Boss Meter" suma por completo.

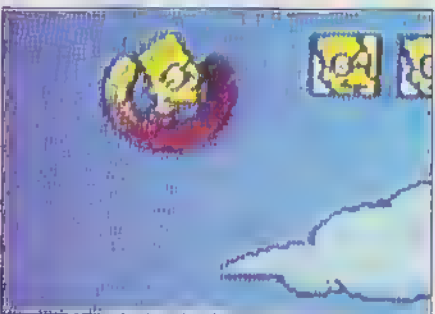


Dica: evite as nuvens. Nesta parte da fase, elas soltam raios em cima de você.

2º Sub-chefe



Este é moleza. Basta desviar dos arrotos do Barnei e destruir os amendoins que são atirados contra você. Não vacile: atire sem parar.

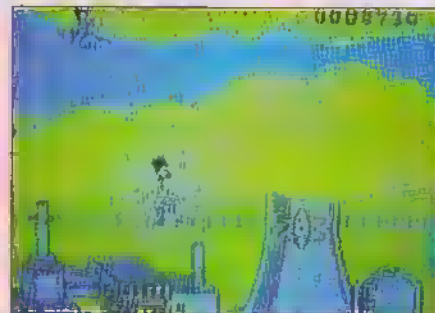


Dica: siga o Habib's, ele vai aumentar a sua energia.

3º Sub-chefe

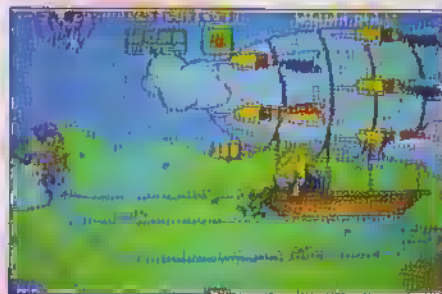


Este você conhece, é o velho Smithers. Frente a frente com ele, atraia para baixo o dardo que fica se mexendo. Passe por trás dele, sempre atirando. Repita a ação. Se o dardo estiver bem na sua frente, você poderá destruí-lo.



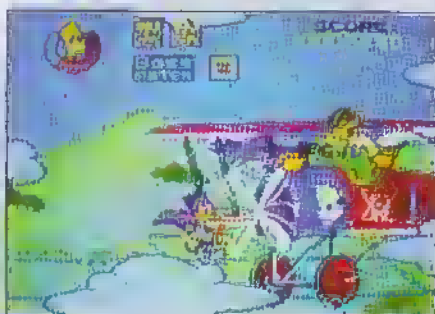
Dica: evite passar pelas nuvens verdes radioativas. Elas acabam com a sua energia.

4º Sub-chefe



O Smithers é realmente um cara chato. Ele ainda não desistiu! Mas não se preocupe, o procedimento em sua segunda aparição é idêntico à primeira. Você vai detoná-lo do mesmo jeito!

Chefe de fase



Burns. Fique no canto direito da tela. Quando você ouvir o som da metralhadora, desça atirando e vá para o canto esquerdo da tela. Vá repetindo a ação.

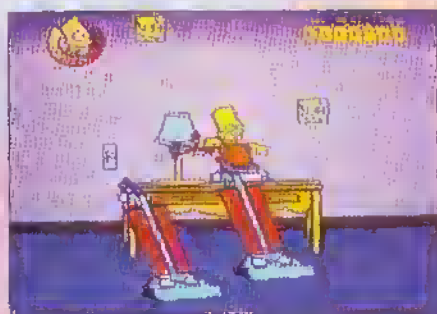


THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

PORTA AMARELA



No início da fase, vá direto para cima da mesa e espere o ataque dos ratinhos. Imediatamente após o ataque, desça e acerte um ratinho por vez, repetindo sempre a operação.



Chegou a hora de trocar de arma. Pegue o extintor e fique no centro da tela, atirando para o lado em que o inimigo ataca. Você pode ver o segundo andar da casa na próxima foto. Suba na cadeira, pegue o plunger (atirador de flechas de borracha) e se esconda no local indicado na foto. Cada vez que o inimigo aparecer, saia e ataque-o pelas costas.

SAIBA O QUE FAZ CADA ITEM

Caixa de correio: pontos, chicletes e caroços de melancia.

Saxofone: inverte o controle direcional e chama Lisa.

Bola: skate (aumenta a energia).

Blink: travesseiros. 3 travesseiros vale 1 vida.

Diretor Skinner: transforma Bart em "mauricinho".

Lisa: transforma Bart em sapo.

Velha beijoqueira: faz Bart voltar ao normal.

Gang do Nelson: leva ao fim da tela.

Z azul: aumenta seu life.

Z vermelho: estoura a bola de chiclete.

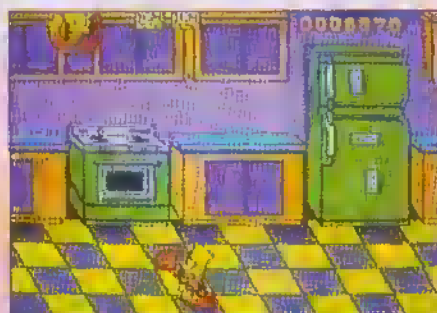
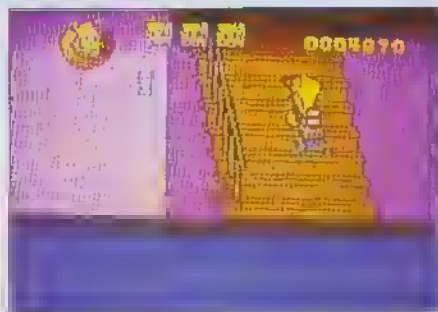
Chiclete: pega os Z's e despista as pessoas.

Caroço de melancia: estoura as TVs.

TV: faz aparecer as tolhas.

Lama: diminui a velocidade e transtorna Bart-mauricinho em Bart.

POWER DICA: comece a busca pela direita, assim a tolha aparecerá mais rápido.



PORTA VERDE

Bartzilla - 2 folhas

1ª Folha



Atravesse a cozinha com o plunger e fique do lado direito da pia esperando o Comichão com o martelo. Ataque-o sempre por trás.

Esta fase não possui dicas, mas aqui o fundamental é saber o botão exato para cada situação. Ai vai:

Para cima - atira nos prédios do fundo da tela.



Suba o prédio sempre pela esquerda, evitando os objetos.

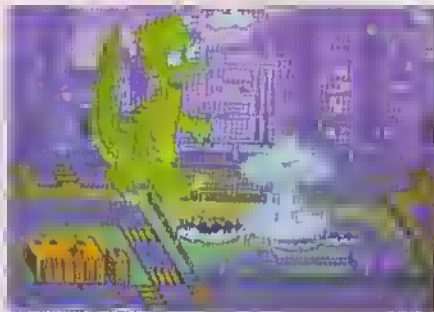
Como você vai perceber, o prédio vai estreitando.



Dica: o monstinho funciona como uma bomba e explode todos os outros que estiverem na tela.

Quando aparecer a folha com um campo de torça, você deverá pegar os cowboys atômicos para diminuir a energia do campo e pegar a folha.

Dica: não tique parado no mesmo lugar. Senão, será atingido.



Para a direita - destrói os helicópteros de cima da tela

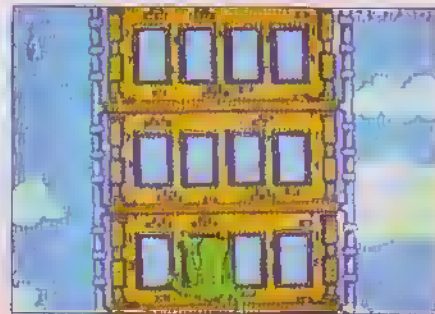
Para baixo - destrói os caças em baixo da tela

X - atira raios laser nos caças de cima da tela.

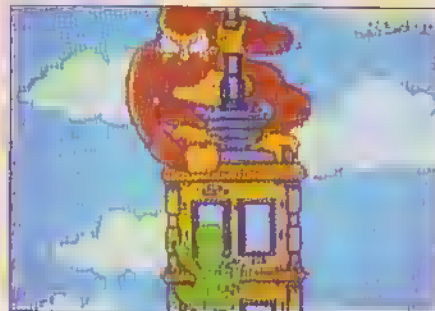
A - destrói os trens.

B - destrói os tanques.

Esta tabela vai dar a você uma boa força, convém decorá-la.

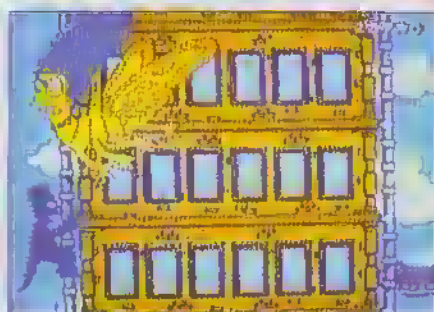
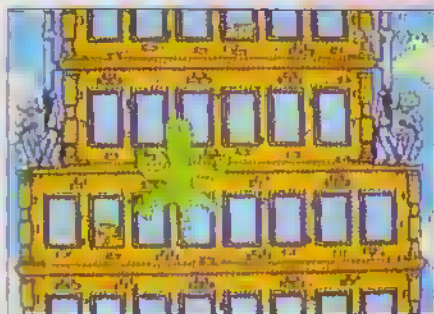


Dica: quando a Margie aparecer vá pelo pára-raio, mas cuidado com o disco voador que soltará um raio em você caso fique moscando por lá.



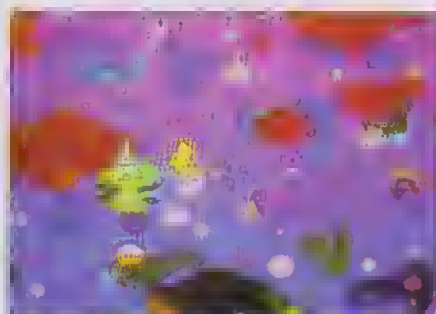
Ao avistar Homer-Kong, evite o seu punho para não levar um soco. Ao chegar lá em cima, aperte qualquer botão para desferir-lhe um choque.

2ª Folha



PORTA ROXA

Lago Tóxico



Desta vez, Bart terá que encher os monstinhos com uma bomba de ar até estourá-los.

PORTA AMARELA

2ª vez



Esta é a segunda vez que esta porta aparece. Mas esta vez será bem mais difícil.



Logo no início, vá para cima do piano e espere, quando a enceradeira for



THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

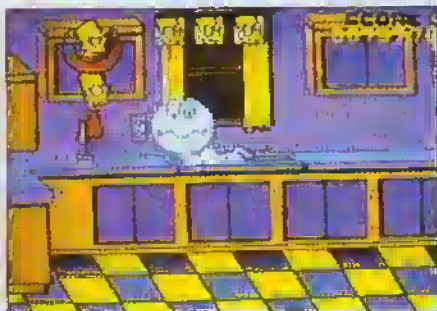
para a esquerda, vá para a direita e pegue o plunger. Ele vai facilitar a sua vida.



Dica: cuidado com a língua do gato e os quadros da família Simpson; são as piores armadilhas da fase. Volte para cima do piano e detone todos os inimigos até passar de fase.



NA COZINHA



Bem, agora tudo ficou muito mais difícil. Não se esqueça das dicas: fique do lado esquerdo da pia e



detone as bolhas de sabão juntamente com os inimigos.

NA SALA



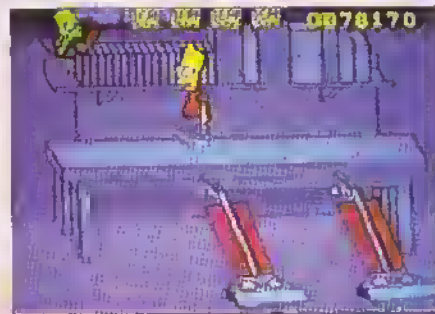
Nesta tela existem mais duas armadilhas. Mas não se preocupe, elas já são conhecidas.



POWERDICA: fique do lado esquerdo do abajur e detone as lâmpadas. Deste modo, você ficará imune e poderá conseguir vidas extras.

NA LAVANDERIA

Fique em cima da mesa para não ser atingido e detone todos os gatos. Vá para a direita da tela e pegue o extintor de incêndio.



Dica: evite a tampa da máquina de lavar. Ela detona você.

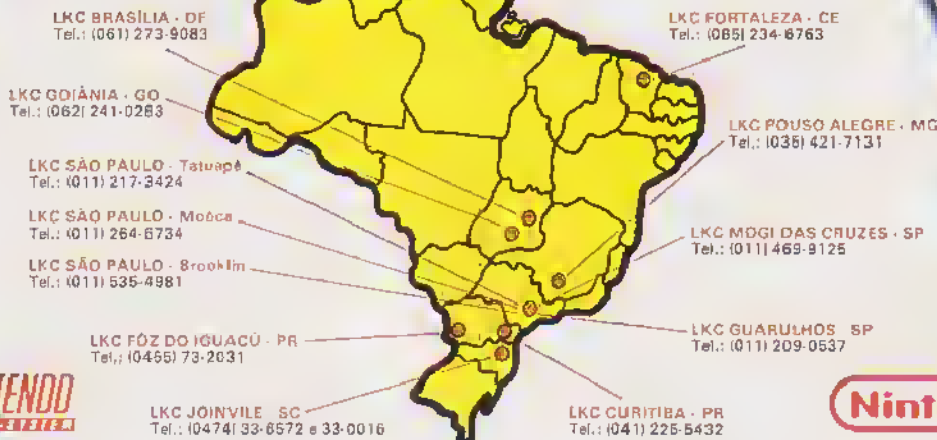


O chefe desta fase é um forno e a sua missão é apagá-lo. Quando a porta abrir, fique no local indicado na foto. Quando a porta fechar, vá com o extintor até o forno e acione-o. Depois, repita a operação.

**MARAVILHA! VOCÊ
DETONOU MAIS
UM JOGO!**

**LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**

**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO
CONTA DO BRASIL.**



SUPER NINTENDO
CONTROLLER

Nintendo®

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

CONSULTE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASILIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues F5, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 715 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILLE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
P.A. Shopping - 4º piso
Fax: (085) 234-2545

POWER DICAS

SNES

CYBER FORMULA

Passwords



Aqui vai uma surpresa da GamePower para você. Para saber do que se trata, basta digitar:
CFGPX CFGPX.

F1 EXHAUST HEAT

A super máquina



Na hora de acertar o carro, todo mundo se engana. Temos

certeza que a maioria perde horas neste jogo só para poder comprar as peças mais caras. Acredite no nosso mecânico, Baby Betinho, e você verá a diferença:

Chassis: Type-2
Mission: 6 Speed
Brake: Carbon
Suspension: Soft
Difuser: Special or Large
Front wing: Hi D.F.
Rear wing: Hi D.F.
Engine: a sua escolha
Tire: a sua escolha

SUPER BATTLE TANK

Detone tudo com apenas um tiro



Esta dica é simples mas eficaz. Basta rastrear o seu inimigo até ficar frente a frente com ele. Selecione a metralhadora e, na

hora em que acertar o seu oponente, pause imediatamente o jogo. Embora o jogo esteja pausado, você continuará acertando o inimigo, sem riscos nem trabalho. Despause o jogo e seu inimigo estará liquidado.

SUPER FORMATION SOCCER

Fim de jogo



Para ver a sequência final do jogo, digite:
CIMA, CIMA,
DIAGONAL SUPERIOR DIREITA,
BAIXO, DIREITA,
DIAGONAL INFERIOR DIREITA,
DIAGONAL SUPERIOR ESQUERDA,
DIAGONAL INFERIOR ESQUERDA.
Como se não bastasse você ainda recebe uma Password para jogar no expert mode.

SMART BALL

Pule fases

SMARTBALL

PUSH START BUTTON

Na tela título, aguarde a frase "push start button". Agora digite: para CIMA duas vezes, para BAIXO duas vezes, ESQUERDA + DIREITA duas vezes, B, A, Select e Start. Se você fez tudo direitinho, começará na quarta fase.

STREET FIGHTER

Nocauteando no ar



Realizar esta dica é muito simples. Escolha a famosa Chun-li.

Já no início do confronto, pule em direção ao seu adversário, mas de uma distância boa, sem ficar muito em cima dele. Ao cair, basta atacá-lo com três pisões simultâneos (chute médio +

direcional para BAIXO). Pronto, o seu adversário vai ver estrelinhas, tontinho, tontinho, aguardando a apelação final.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Seleção de fase



Na tela de apresentação, espere a cena em que a garota se transforma em pedra. Digite Start durante a animação, e a tela título aparecerá novamente. Agora digite e mantenha pressionados os botões L, Direcional à direita e X, enquanto digita Start.

Dbs: Esta dica só funciona na versão americana.

TURTLES IV

Mais vidas na versão japonesa



Se você anda triste porque seu cartucho só lhe dá três vidas... e você não consegue acabar o jogo por causa disso, faça o seguinte. No controle 2, digite: para CIMA 2 vezes, para BAIXO 2 vezes, ESQUERDA e DIREITA 2 vezes, B, e A. Você ouvirá um som distinto. Vá para a tela de opções e selecione 10 vidas.

RIVAL TURF

Mude o nome dos jogadores

Consiga uma pontuação alta que lhe permite colocar o seu nome em 1º lugar na lista de scores. Mas ao invés de colocar o seu nome, digite CHRCONF. Aparecerá uma tela de configuração de nomes. Escolha os novos nomes dos personagens e digite Start. Divirta-se.

POWER DICAS

NES

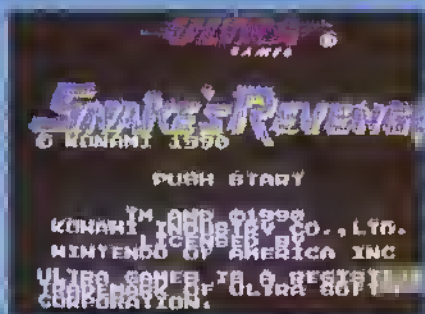
SWORD MASTER

Continue

Para continuar todas as vezes que forem necessárias, espere até que a tela de apresentação apareça e digite simultaneamente o direcional para baixo e Select no controle. Aperte Start para iniciar. Toda vez que você morrer a frase "Free Play" aparecerá.

SNAKE REVENGE

Password



Essa é uma grande dica para quem quiser começar o jogo no nível máximo. É só usar a seguinte password:
5WN3 8#MV RML9
BRP! 96! HT N67Z
3QZ8 26.

MISSION IMPOSSIBLE

Password

Para iniciar no nível 6, use QBYZ. O código de acesso do computador é MTKN.

JACKIE CHAN'S ACTION

Seleção de nível e 99 vidas

Para selecionar seu nível e ter 99 vidas, comece o jogo e deixe seu jogador morrer.

Quando aparecer 5 continúes na tela, digite CIMA, CIMA, BAIXO, BAIXO, CIMA, BAIXO, B, A, e Start no console 1 e B no console 2.

Se tudo isto for feito com precisão, um número aparecerá perto da palavra Start.

Use o direcional para CIMA e para BAIXO para escrever seu nível. Aperte o botão B no console 2 para obter 99 vidas, mudando os 5 continúes.

HUNT FOR THE RED

Super power Up

Para obter um super arsenal, pause o jogo e digite: A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A. Esta dica é fácil de fazer e ajuda bastante.

SHADOW OF THE NINJA

Frite seus Inimigos



Para usar um poderoso trovão, pressione o botão B por uns 5 segundos. Mas cuidado: isto consome quase 50% de sua energia.

SIMPSONS II (GAME GENIE)

Energia infinita



Para ter energia infinita, use este código em seu Game Genie: SZONIPST.

MANIAC MANSION

Cozinhe o hamster



Caso você tenha ou alugue um dos 250.000 cartuchos produzidos deste jogo, faça o seguinte: use Syd ou

Razor e pegue o Hamster. Vá para a cozinha e coloque-o no micro ondas. Ligue. Pronto, o ratinho explodirá. Não mostre para o Ed, pois além de ser um ato anti-ecológico, ele não ficará nada feliz.

BUCKY O'HARE

Passwords

Deadeye Duck 67KIJ
Williy M7laK
Blinky M7KZ3
Fase final MPW2L
Fase Final 2 MPL65

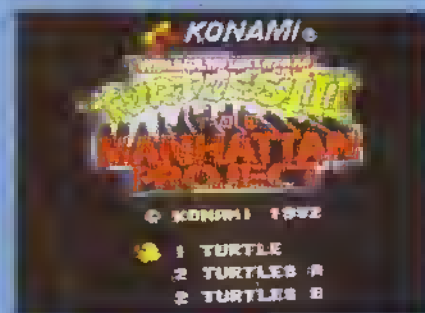
VICE PROJECT OF DOOM

Seleção de fase

Quando aparecer o Logo da Sammy, direcione para baixo mais A no controle
1. Resete o jogo mantendo o botão A apertado. Agora quando o Logo reaparecer, digite o botão A no controle 2 e escolha a vontade a fase desejada. Digite A para começar o jogo.

TURTLES III

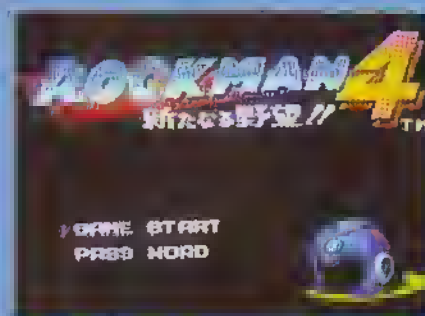
Mate o Destruidor



Para matar o Destruidor, use Leonardo. No combate, aproxime-se e use o ataque especial sem parar. Se for bem rápido, você o matará rapidamente e os contra ataques dele não terão efeito em você.

MEGA MAN IV (GAME GENIE)

Invencibilidade virtual



Para tornar-se invencível à maioria de seus inimigos, use: GXVEIPSA.

POWER DICAS

G. BOY

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

PASSWORDS

Aqui vão uns códigos que o levarão direto para a sexta e sétima fase.

6ª Fase: SXES - Primeira aparição dos tubos no jogo.

7ª Fase: ZW4S - Primeiro labirinto com o Frajola múltiplo.

TETRIS

ESTRATÉGIA

A melhor maneira de fazer um bom jogo em Tetris, é formar colunas das extremidades para o centro e nunca o Inverso. Outra grande dica, consiste em formar quatro colunas das extremidades para o centro, este procedimento acrescenta muito mais pontos ao seu placar.

THE HUNT FOR READ OCTOBER

VIDAS EXTRAS

Esta dica é muito simples, espere a tela do mapa.

Digite A e B simultaneamente, enquanto realiza a sequência: Select, Para cima e Para baixo. você será recompensado com 25 vidas.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



ESPORTE
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!

Uma Campanha da MACK COLOR-Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR
E SOLICITE UM ADESIVO
DA CAMPANHA
"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"
PARA COLAR NO SEU CARRO.

**DESTAQUE
SEUS
PRODUTOS
E SUA
IMAGEM!**

MackColor

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S. PAULO - CEP 05431-000
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470



TELAMANIA

POR MARCELO KAMIKAZE

Game Genie para Game Boy

A Galoob, já anunciou um Game Genie para Game Boy, outro para SNES e, muito provavelmente, um Game Genie II para NES. A intenção é competir com Action Replay (veja a nota abaixo).



Bomba, Bomba! Action Replay para SNES!!

Está chegando ao mercado americano o Action Replay para SNES. Parecido com o Game Genie, o Action Replay permite programar seus cartuchos com vidas infinitas, munição extra, mais continues, etc., a partir de um livro de códigos. O mais interessante, no entanto, é um novo dispositivo que permite o decodificar jogos. Com isto, você consegue descobrir códigos de truques para jogos novos!! É só colocar o AR para trabalhar em um dos cinco "decode modes". Enquanto você joga, o AR fuça, até descobrir o segredo.



O 7th Guest para SNES CD-Rom

Já se sabe que um dos primeiros jogos para o SNES CD-Rom será o 7th Guest. Trata-se de um jogo de mistério e terror já conhecido pelos fanáticos por jogos de computador (PC). Sobre a versão SNES CD-Rom não se sabe muita coisa ainda, mas a versão para PC é bárbaro. Conta a história da morte de um sinistro fabricante de brinquedos. Passa numa mansão assombrada com direito a efeitos especiais do além (e 23 atores de verdade). Para se ter uma idéia, as coisas mudam de formato tal como no filme Exterminador do Futuro 2.

Battletoads na TV

Quem curte o jogo Battletoads para NES e está esperando a tão falada versão para SNES (janeiro, 93) vai gostar de saber que os nossos queridos sapos-ninjas vão ter seu próprio programa de televisão. Nos Estados Unidos, é claro. Desenvolvido pela DIC Animation, o programa terá 30 minutos de Rash, Zitz e Pimple (para quem não sabe, os nomes são sinônimos de problemas dermatológicos) em luta permanente contra a Dark Queen. Estréia dia 27 de novembro. Quem sabe se alguma rede brasileira de TV não quer trazer o program para cá.



Super Sony para Videogames!



A Sony começou a levar os videogames a sério. A empresa de eletrônicos lançou uma super TV (a Trinitron XBR2) que se ajusta automaticamente para dar o melhor áudio e vídeo possível para videogames. A versão 32 polegadas (grande, bem grande) sai por módicos US 2600. Quem quiser mais informação pode ligar para a Sony nos EUA. O telefone é 001-55-(201) 930-6432.

NES

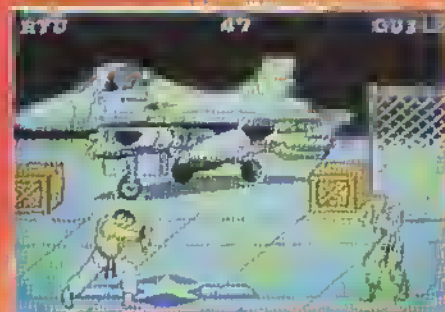
LANÇAMENTO

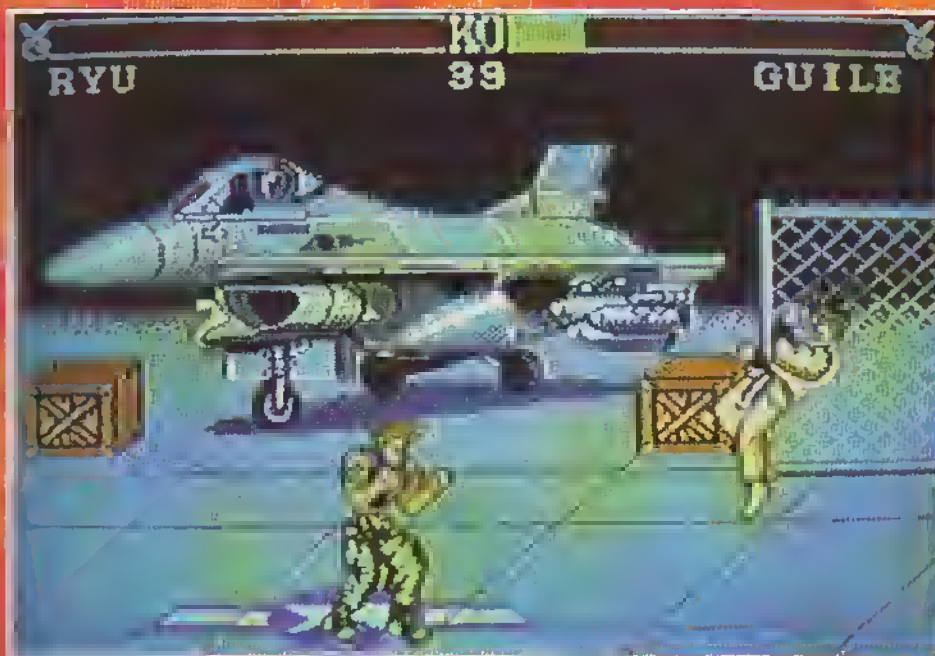


O já clássico jogo de luta chega para NES numa versão suspeita

A gente se lembra de quando a Super Nintendo chegou inteiro e lá é o momento em que aqui no país do futebol é um fenômeno que nem a mídia explicaria. O jogo é tão bom que chegou ao fim! De repente, o jogo da perinha do mal, o jogo da perinha de truco, o jogo da perinha em dia indiscutivelmente não se trata em outra coisa a não ser em... o monstro verde da Amazônia? Hulk? Isso é

coisa do passado! As longas filas nos fliperamas espalhados pela cidade são prova definitiva: Street é o jogo que vai fazer sucesso, lançado. É o jogo que vai fazer de o co... ah, não, não, não, não para o Super Nintendo. É uma... ah, não, não, não, não a Y.O. O... ah, não, não, não, não traz pa NES... ah, não, não, não, não grande sucesso... ah, não, não, não, não e SNES. O... ah, não, não, não, não lutador





FICHA TÉCNICA

Nome:	Street Fighter II
Console:	NES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	4
Fabricante:	Yoko Soft
Capacidade:	2 Mega

AValiação

Gráfico:	6
Som:	5
Diversão:	5
Desafio:	8



do mundo? Ninguém sabe muito bem ao certo. O time desta vez não está completo. São apenas quatro dos oito jogadores do original arcade: Ryu, Chun Li, Guile e Zangief. Cada um deles no seu estilo de lutar. Chun Li procura a vingança pela morte de seu pai. Muito ágil, seus golpes são rápidos e fulminantes. Ryu é um lutador de caratê muito experiente. Lutar é sua vida! Guile é um ex-combatente de guerra, um soldado norte-americano treinado em artes marciais. Zangief é um



Sacanagem. Essa gente tem que tomar na carra!

Aproveitando o maior sucesso que tá fazendo o Street II, a Yoko Soft, conseguiu o que era impossível: tornar o melhor game de luta de todos os tempos num joguinho boçal e sem ação. Vale a pena ver, para crer no que eles fizeram. Tremenda meleca! A lógica explica: o grande sucesso do original é sem dúvida devido à grande perfeição de detalhes, tanto dos gráficos quanto dos movimentos, o que não acontece nessa imitação barata e "muito suspeita" para NES.

Baby Betinho

meistre no Cambo, um verdadeiro gigante e luta pela honra de sua pátria, a extinta União Soviética. Todos eles disputando incríveis duelos sangrentos pelo título de campeão. Você poderá escolher as localidades da luta: Japão, EUA, Rússia e China, que são os países de origem dos campeões. A pancadaria é pra valer, quem bate mais, ganha menos! Os golpes são de extrema violência com muita precisão e crueldade. Alguns golpes especiais podem ser fulminantes, e levar o adversário ao chão, como fruta podre. Treine bastante (até criar bolhas nos dedos) e saia desafiando qualquer valentão por aí.



NES

LANCAMENTO

ROBOCOP 3

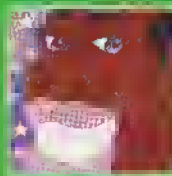
**Robocop enfrenta sem medo
toda a gangue da OCP.
E você tem coragem?**



Estamos em Detroit, num futuro nem tão distante assim. O mundo está de ponta cabeça, literalmente um caos. Uma empresa corrupta, a OCP, quer aumentar seus rendimentos demolindo a cidade para erguer uma nova Detroit. A nova cidade, Delta City representa um investimento imobiliário orçado em milhões de dólares. O lucro dos empresários fraudulentos é animal. Mas

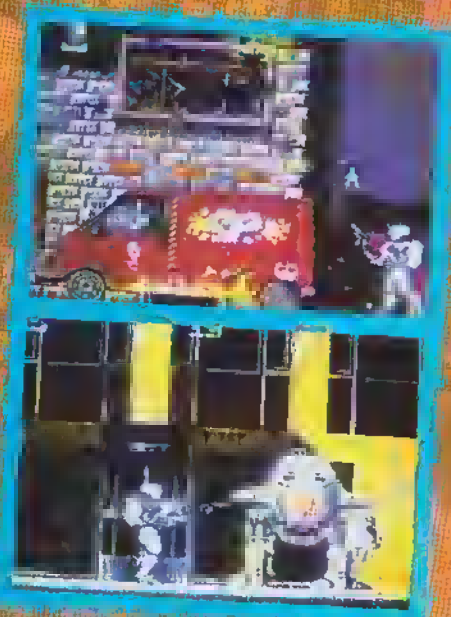
esbarra num problema: muitas famílias não querem deixar suas antigas residências. Por isso a OCP envia "oficiais" reabilitados e fortemente armados para intimidar e forçar a população carente a abandonar seus lares. Robocop, o policial cibernético, encarna um Robin Hood pós-moderno e compra esta briga partindo atrás dos canalhas. Nosso herói não entra nessa de bobeira. Vocação para otário ele nunca teve. Enfrenta a sua missão armado até os dentes. Seu arsenal é muito sofisticado e complexo: pistola de tiro lento, de tiro rápido, tripla, mísseis simples e teleguiados e

**As super aventuras
do policial de aço,
agora para NES**



O desajeitado homem de lata tomou as dores do povo de Detroit e tem uma missão dos infernos! Só mesmo quem conhece aquele buraco sabe que não é bolinho. Tampouco um mar de rosas. Ali o negócio é pesado, a lá Belford Roxo, Baixada Fluminense. Se bobeer os caras levam até a cuecai O jogo é bem difícil, muito malandro para matar, tiro pra tudo quanto é lado. Faz você se sentir mais perdido que cachorro cego em dia de mudança. O som é bonzinho, vale 7 paus. Até que enfim um jogo para NES que vale um elogio. Para mim é bem nostálgico!

Lord Mathias





FICHA TÉCNICA

Nome:	Robocop III
Console:	NES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Ocean
Capacidade:	8 Mega

AValiação

Gráfico:	8
Sam:	7
Diversão:	8
Desafio:	8

detonadores, aliados à sua determinação inabalável. Ele se manda percorrendo os becos escuros do que sobrou da grande cidade. Enfrenta o fogo cerrado dos inimigos que podem ser: policiais, bandidos e até ninjas assassinos muito bem treinados para matar. Não é mole o que tem de tanques e artilharia pesada, além de um novo e terrível adversário. Otomo. Este é praticamente

impossível vencer. Mesmo assim, nada o deterá, a cada obstáculo ele fica mais firme na resolução de vingar os oprimidos. Os chefes de fase são perigosíssimos e em grande número, uma covardia. Ainda que o nosso herói seja revestido de uma poderosa blindagem de aço, não pode aguentar por muito tempo tantos tiros contra ele. Desvie, portanto, da pontaria deles e atire o máximo que puder. Ao passar de fase, você terá toda a sua energia recarregada. Fãs do herói de aço não podem perder o superlançamento para NES.



Não é porque a país ficou sem "Callor" que você vai correr o risco de ficar com a seu vídeo game também sem car. Na compra de um Super Nes completa ou Jr., além de você estar pagando por um preço realmente competitivo, você obtém a melhor qualidade em imagem e som para a seu vídeo game.

Nós temos o melhor sistema da mercado em transcodificação, prova disso é que oferecemos garantia plena de 01 ano para nossos serviços.

Neste mês, vale certal

ELEJA CRAZYLAND A Nº 1 EM GAMES.

**Fone/Fax: (011) 959-3040 —
299-6463 — 290-8164 —
290-7952**

PROMOÇÃO PARA O VAREJO:
SUPER NES JR.
+
01 CARTUCHO ORIG.
US\$ 199,00



Super Famicom

GENESIS
CD - ROM

32X DRIVE

SUPER NINTENDO

Nintendo

Neo Geo

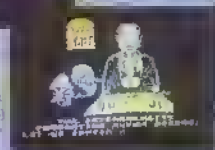


NES

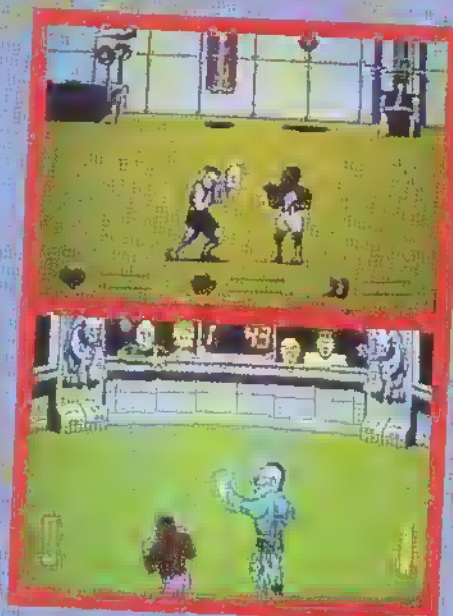
LANÇAMENTO

POWER PUNCH II

**Jogo peso-pesado
contra andróides sem o menor caráter
querendo ver você na lona**



Para os amantes do pugilismo está chegando mais um cartucho do gênero. É uma continuação, ou melhor, uma segunda versão do jogo Mike Tyson Punch Out. Seu nome foi retirado do jogo. Mau exemplo! Bom, nesta versão, no lugar de seres humanos, você luta com andróides. Ainda bem que um de cada vez, né? Com todas as regras e convenções próprias dos ringues mais afamados: árbitro, gongo, corner, técnico, equipe e tudo. Atenção para uma luva de boxe que passa pela tela. Se conseguir pegá-la, você tem direito a dar um soco mais forte. O petardo pode fazer com que você nocauteie o adversário.



**Bater, bater e bater.
Não há outra alternativa!
E o gongo não espera!!!**

FICHA TÉCNICA

Nome:	Power Punch
Console:	NES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	6
Desafio:	8



Roubada! Tremenda mala sem alça! Um dos piores jogos em termos gráficos para o NES. Só tem uma tela verde, nojenta. O fundo não é trabalhado, manja? Termina nas cordas do ringue onde estão você e seu adversário. Mais nada. A vista é frontal e os únicos movimentos são os de socar, com um braço e com

outro. Sacal paca. Super mal desenhado, você enfrenta umas criaturas parecidas com um monte de sucata. Preciso falar do som? Me poupem! Nada mais que um Tsh, tsh, push, push. Não tem voz digitalizada, nem nada. Tô fora!

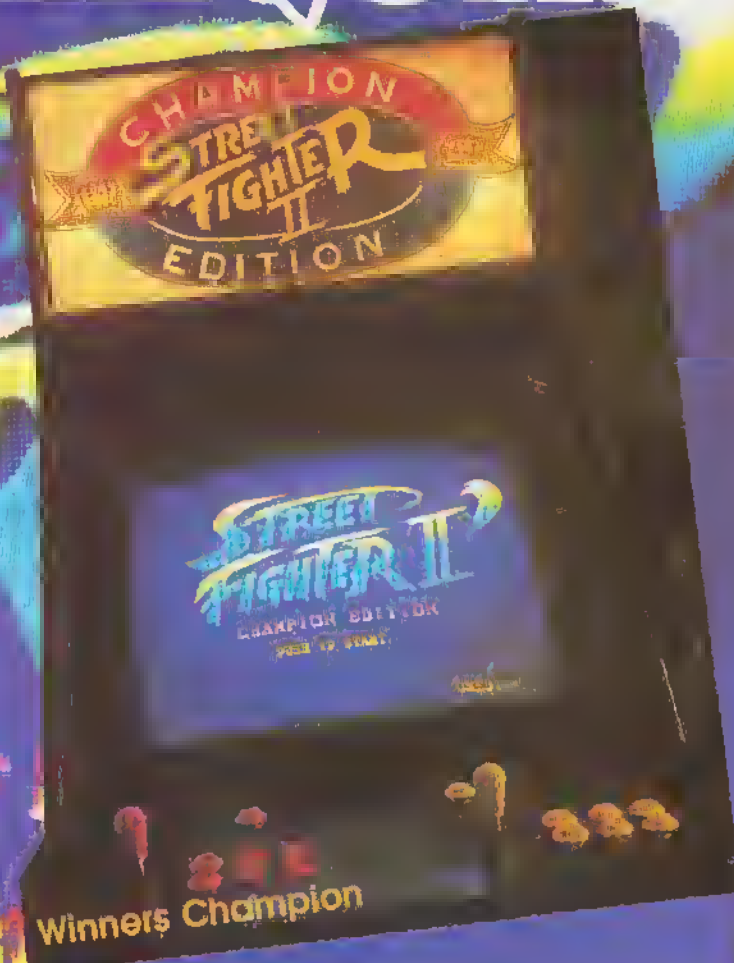
Baby Betinho

SUPER MÁQUINA

Agora você
pode ter em sua
casa ou
residência a
máquina em
diversão
eletrônica.

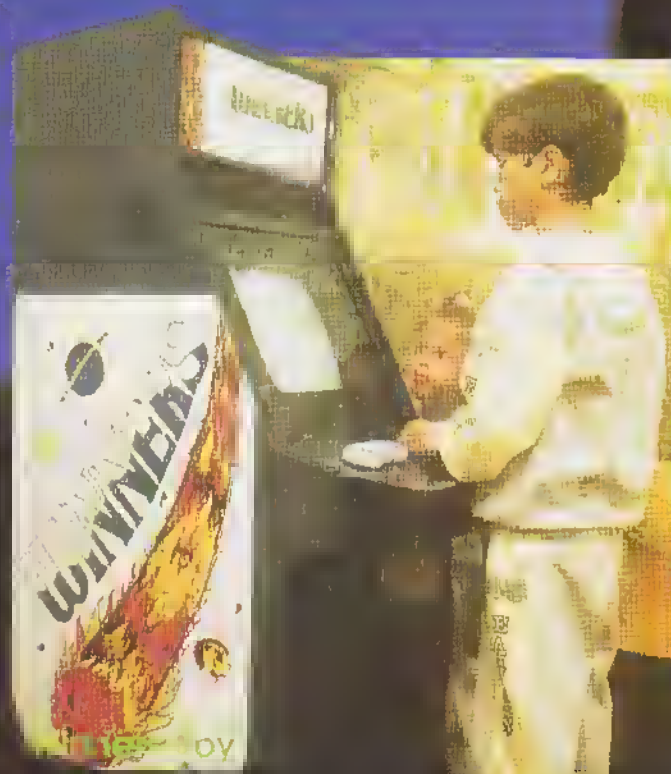
A "E.S.S." traz para
você as super
máquinas

Champion para
casas e o Winners
Boy para
residências.

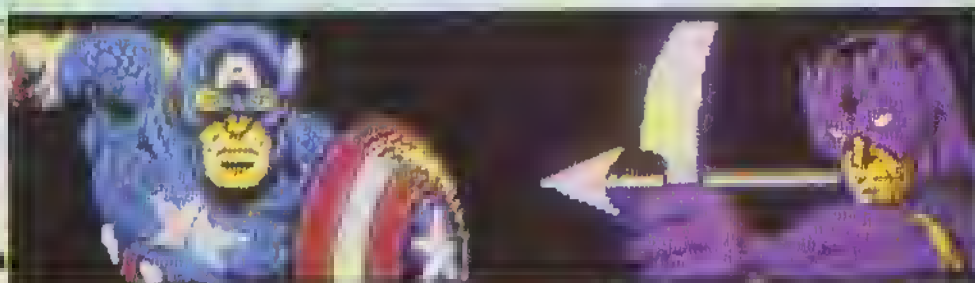


O Winners Boy
é um gabinete
com medidas
reduzidas que
já vem com TV
e pode ser
equipado com
video game
MEGADRIVE,
SUPER
NINTENDO e
outros. Uma
ótima opção
de
entretenimento
para
residências,
consultórios,
clubes,
loadoras,
buffets etc.

A "E.S.S." também fornece
comandos,
com as últimas novidades do
momento, fontes,
complementos e acessórios de
alta qualidade.



Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685



WWWW AND THE AVENGERS

Capitão América e o Arqueiro juntos,
numa aventura nos EUA.



1ª FASE



As fases do jogo são em várias cidades norte-americanas. Na primeira são seis cidades: Miami, Tampa, Montgomery, New Orleans, Mississippi, Charleston.

Miami - Tampa (Capitão América)



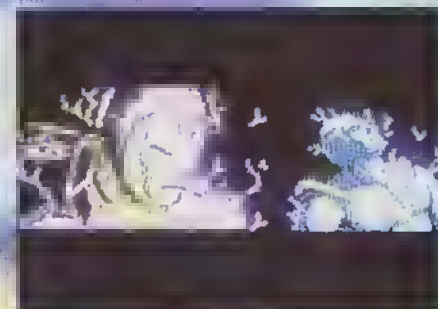
Colha todas as pedras que estão nos compartimentos espalhados pelo caminho. Ao terminar a fase, dê um return e repita-a toda para completar o número de 100 diamantes. Assim você aumenta o seu power e life. Repita esta operação também com o arqueiro.

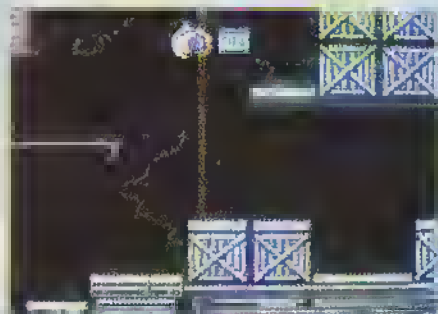


Dica: Para matar o robô pentelho dê 2 toques no direcional, o velho Capitão América voará na direção dele.



Encontre uma esfera branca procurando-a nos compartimentos. Só após pegá-la é que você poderá passar de fase.

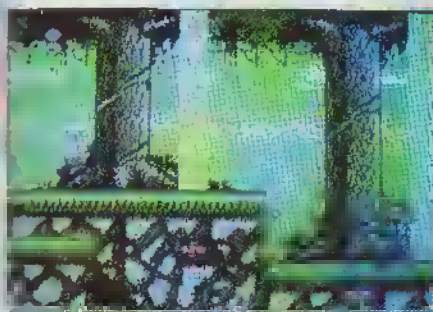




O coração pequeno repõe parte da sua energia, o grande recupera-a quase toda.
O diamante grande vale por 10 diamantes comuns.



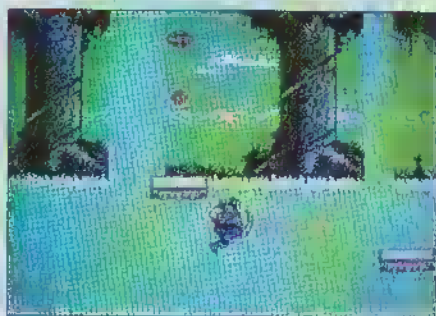
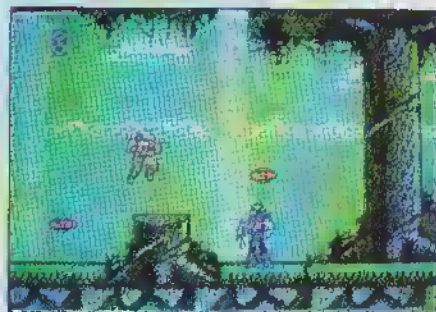
Não perca tempo pegando os cinco pontos, mixaria que não compensa. Faça um bom uso do escudo, ele está ali pra te ajudar. Quando o perigo vier de baixo, pule bem alto e aponte o direcional para baixo. Assim o escudo o protegerá e esmagará seus inimigos. Quando os tiros vierem de frente, apenas espere parado.



POWERDICA

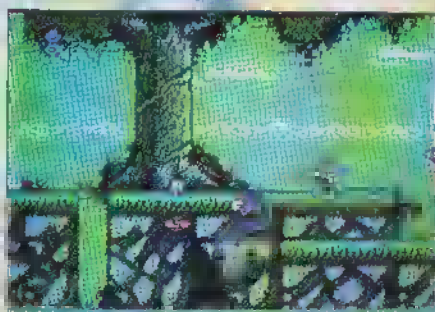
Escolha o arqueiro e vá de New Orleans (ponto de partida do arqueiro) até o Mississippi. Repita o mesmo procedimento do Capitão América para preencher seu lite e power.

Depois vá com o Capitão América para o Mississippi e você poderá jogar com os dois numa só fase.

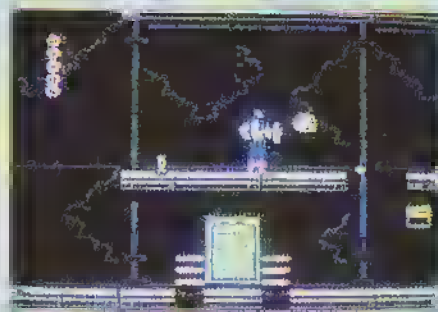


New Orleans Mississippi (Arqueiro)

Tome muito cuidado com o robô que atira mísseis teleguiados. O melhor jeito de escapar dos mísseis é pulando e atirando muito.

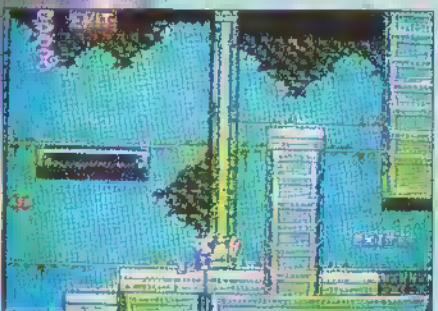
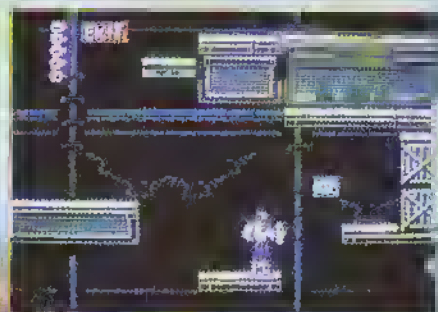


No decorrer do jogo irão aparecer as letras A e H. Elas servem para recuperar seu herói, quando um deles estiver morto. Mude novamente para o Capitão América.



Tampa - Montgomery (Capitão América)

Para desligar o laser da porta, direcione o canhão que está em cima para a chave mestra. Entre pela porta.
A esfera de EXIT está na primeira porta.



No caminho você encontrará duas zonas de perigo, cheias de inimigos para atrapalhar. A saída desta fase fica na direita superior.





Finalmente você chegou em Mississippi com o Capitão América. No final da fase o arqueiro irá unir-se a você. Vá para Charleston.

Mississippi Charleston

Charleston é a última base desta fase. Agora o jogo fica bem mais emocionante, pois você poderá escolher qualquer um dos heróis para enfrentar os perigos a qualquer hora.

Cuidado com a emboscada dos inimigos logo no começo da fase. O EXIT está na primeira plataforma depois da emboscada.

Vá por cima dos prédios. É bem mais seguro.

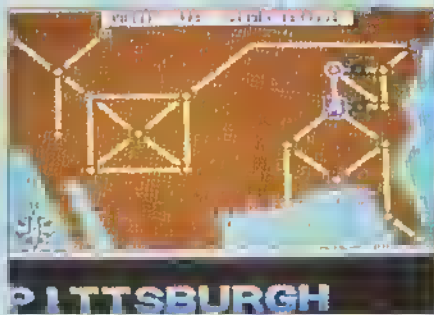
1º Chefe de Fase



Sem problemas.

Enfrente-o com o arqueiro. Muito cuidado para ele não apagar as luzes. Vá sempre para o lado oposto de onde ele estiver. Saltando, atirando e desviando de seus tiros.

2ª FASE



Esta fase, como a primeira, também é subdividida em cidades. E desta vez são três cidades: Pittsburgh, Philadelphia e Nova York.

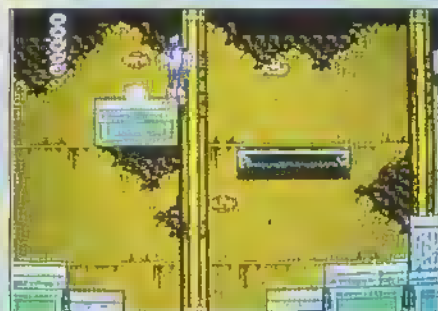
Charleston Pittsburgh

Para não ficar jogando no escuro como um morcego, procure logo o interruptor. Suba, pegue a direita e



depois a esquerda.

A saída fica à direita. Cuidado, nesta fase também existe uma emboscada logo no começo do jogo.



Dica: Antes de pegar o elevador (plataforma), vire o canhão para a esquerda, para não ser atingido.

Não deixe o morcego encostar em você, os choques que ele dá são eletrizantes. Só quem pode se pendurar nas cordas é o Capitão América. O arqueiro não possui esta habilidade. O EXIT está ao lado do interruptor. Muito cuidado com o franco atirador. De Pittsburgh vá para a Philadelphia, mas antes você vai ter que enfrentar mais uma zona de perigo.



Pittsburg Philadelphia

Esta fase é numa construção em chamas. O perigo é sempre

presente. Há um canhão que lança
três triplas teleguiadas, fique
cuidado dele.

Siga e de cara encontre o EXIT.
Depois de encontrar o EXIT, desça e
siga em frente até a saída que está
logo à direita. Prefira seguir com o
Capitão América, pois ele pode
segurar nas correntes.



Muito cuidado com o bazuqueiro de
três tiros.

Mais uma Zona de perigo separa
esta fase de Nova York.

Philadelphia - Nova York

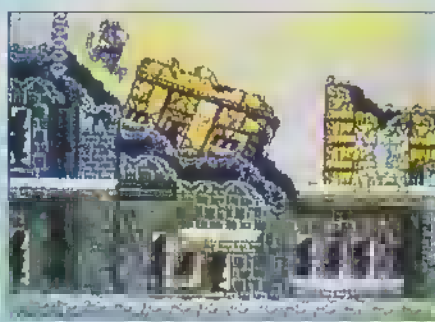
Utilize o escudo caso você caia nos
espinhos.

Outra emboscada o espera. Prefira
enfrentá-los com o arqueiro.

POWERDICA

Na segunda coluna depois da
emboscada, existe um franco
atirador. O melhor jeito de matá-
lo é ir com o Capitão América e
amassá-lo com o escudo.

2º Chefe de Fase



Vá com o arqueiro. Pule e atire,
ficando sempre no canto esquerdo
da tela na plataforma.

Ufa!

**Se você conseguiu chegar
até aqui, parabéns.
Aguarde em breve a
continuação com a
segunda parte do jogo, na
próxima edição.**



**FIQUEM
LIGADOS!!**

Vem aí mais

uma

superpromoção
da GAMEPOWER

com prêmios

que não
acabam
mais...

**NO
ITAIM BIBI**

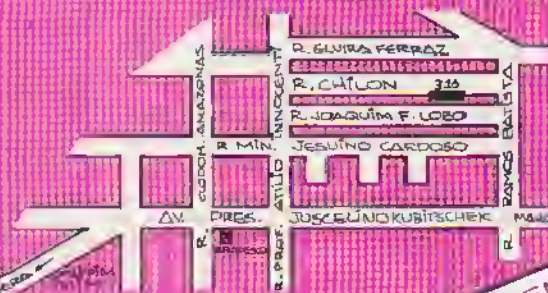
- Assistência técnica especializada em videogames e acessórios nacionais e importados
- Qualquer que seja seu problema de videogame, temos a solução
- Trabalhamos com peças e acessórios na hora

HARTEC

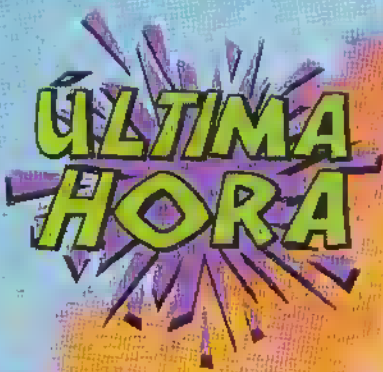
RUA CHILON Nº 316 - GONJ. 01
V. OLÍMPIA - CEP: 04552 - S. Paulo - S. P.
Tel: (011) 829-5734

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA ECTOY



**ESTACIONAMENTO
NO LOCAL**



STAR WARS

A Lucas Arts Games lança uma versão espetacular do filme "Guerra nas Estrelas" para SNES e prova que entrou no mercado de videogames para valer

Você se lembra do lançamento de um dos filmes de maior bilheteria da história do cinema: Star Wars. Naquele tempo, a petizada alucinou com as aventuras de Luke Skywalker, o guerreiro Jedi, que atendendo ao chamado da linda princesa Lea, se envolve numa aventura intergaláctica de proporções míticas. Agora, a Lucas Arts Games lança para o SNES o cart Super Star Wars, um verdadeiro espelho do filme original para o videogame. Este jogo é como um filme! Super Star Wars faz uso abundante das capacidades do já famoso Mode 7. Para quem ainda nunca ouviu falar, o Mode 7 é um dos mais completos efeitos de escala e rotação de tela. São efeitos especiais que o deixarão definitivamente tonto!

O jogo é impecável. Luke pode usar uma incrível variedade de movimentos, tais como: saltos, viradas bruscas e várias formas de ataque. Você pode usar o detonador para se livrar de situações difíceis e, logicamente, usar sua espada laser! O jogo é tão sofisticado que não esqueceram nem aquele barulho característico que a espada laser faz ao cortar o ar. Luke encontrará

muitas estranhas criaturas em sua missão de salvar a Galáxia do maligno Império. Os chefes de fase são difíceis do início ao fim, o que reduz suas chances de acabar o jogo logo. Menos mal, Quem pegar este cartucho vai querer jogá-lo durante um bom tempo. O aspecto mais emocionante desse cart é sem dúvida a dinâmica. São dez fases, cada uma completamente diferente da outra. Na primeira fase, nosso herói Luke terá de enfrentar monstros, aves



Valente mesmo esse tal de Luke. Matou a cobra e mostrou que é bom de espada! A Lucas Arts resolveu entrar chutando o balde e lança o jogo mais badalado entre todos os lançamentos recentes. Não pára um minuto, chega a dar dor de cabeça. Eu, fissurada que sou em velocidade, quase tive chique, comecei a rir e chorar ao mesmo tempo de tanta emoção. Foi quase o mesmo choque que tive quando assisti ao filme. Só que agora eu é que comando o destino do herói.

Marjorie Bros



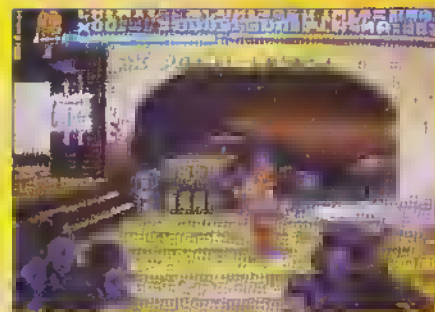
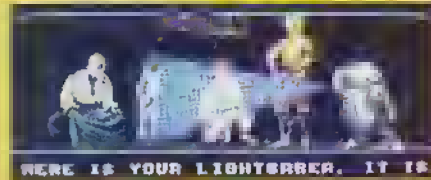
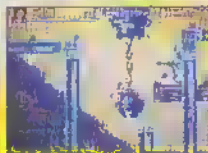
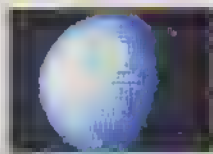
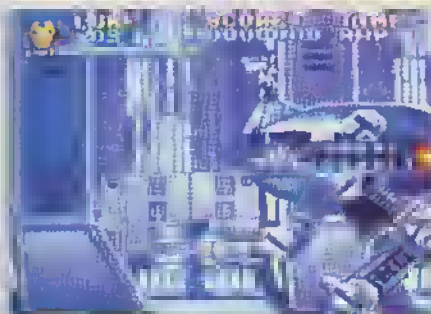
O o o é 10!
So nunca
fui muito
com a cara
desse tal
Luke Sky

Parece um bibelô com aquele cabelinho príncipe valente. O resto é poder, é poder é poder dar porrada. Isso não falta, tem até de sobra. Goipes de espadas, tiros de tudo quanto é tipo, enfim, uma chacina interestelar. O gráfico é quase perfeito. Tem cart de 16 Mega que não chega nem no pé. As fases não repetem, são totalmente diferentes uma das outras. Parabéns, "Seu Lucas"

Baby Betinho



**Quem conseguir
avancar no jogo,
poderá jogar com
Luke, Chewbacca ou
Han Solo!**



FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Star Wars
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	10
Fabricante:	Lucas Arts
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	88	MB
Gráfico:	10	9
Som:	10	9
Diversão:	10	
Desafio:	8	8

mutantes e escorpiões gigantes, em pleno deserto. Não esquece de pegar os coraçõzinhos: eles repõe a sua energia. Na segunda fase um carro estelar dispara em alta velocidade em direção à base inimiga. Na terceira, trava duelos sangrentos para conseguir adentrar a nave. E assim adiante, as fases do jogo repetem as mesmas sequências das cenas do filme: a batalha com os Banthas, Han Solo e Chewbacca e suas brigas na cantina, lutar com os robôs que protegem o Hangar, até chegar na última fase: bombardear o ponto estratégico e detonar a Estrela da Morte. "May the force be with you" e boa sorte!

CLASSIFICADOS

VENDO

■ Nintendo americano, destravado e transcodificado, com pistola, dois controles, um controle NES Max e dezessete cartuchos com o selo de qualidade Nintendo, também acessórios para micros MSX. Miguel, R. Tingui, 273, São Paulo, SP - CEP 05620 - fone: (011) 842-2217.

■ Super Nintendo, lacrado (na caixa), com uma fita Super Mário World por 300 dólares. Tratar com Fernando pelo telefone: (011) 579-2341.

■ Um Nintendo americano, com oito fitas: Super Mario Bros/ Duck Hunt, Yo Noid, Battletoads, Dr. Mario, Top Gun, Turtles I, The Little Mermaid, Super Mario III e 1 pistola. Também um Game Boy, com Light Boy e 3 fitas: Baseball, Tetris e Ducktales e um transcoder para o Nintendo. Tudo por 1.560.000,00 cruzeiros. Tratar com Fernanda. Tel: (011) 62-6897

■ Um Nintendo japonês mais um cartucho de 42 jogos. Em ótimo este-

do. Falar com Gustavo pelo fone: (0192) 39-5030.

■ Nintendo, novo, na caixa, com garantia. Na memória um Game Genie. Acompanham 2 joysticks turbo com saída para fone e volume, e o manual do console com os códigos para o Game Genie (códigos para quase todos os jogos). 120 dólares. Tratar com Adriano, Rua das Canjeiras, 290, São Paulo - SP, Tel: (011) 276-2885.

■ Super Charger com muitas fitas, entre elas de: Top Game, Super Charger, Nintendo Americano e Phantom System. Tratar com Paulo ou Luiz, Rua Gaivota, 1902, apto. 132 A - São Paulo - SP - CEP - 04522. Tel: (011) 533-9111.

VENDO OU TROCO

■ Videogame Atari 2600 mais 3 cartuchos, sendo 2 de quatro jogos, ou troco por Nintendo. Tratar com Fábio Muller Bertó, Rua Dols, nº 211, Marmeleiro - PR - CEP 85615-000

Cx. Postal 32, tel: (0465) 25-1457.

COMPRO

■ Os cartuchos: He-Man, Sexta-Feira 13, Venture, Frostbite, Keystone Capers, Air Raiders, Frankstein, Montezuma's Revenge e o cartucho de 32 jogos, todos do Atari. Cleber César Ribeiro, Av. Prof. João Batista Conti, 1804, apto. 33-A, CEP 08250 - Itaquera - SP.

TROCO

■ Meu Mega Drive, com os cartuchos: Sonic, Fantasia, Quack Shot, GhostBusters, Shapes and Columns, Shadow Dancer e Altered Beast, por um Super Nes, com Super Mário World (que já vem com ele) e Street Fighter II ou Turtles IV. OBS: Meu Mega Drive tem 6 meses e está em ótimo estado, na caixa e as fitas a maioria estão na caixa. Milton Maltez Leone Neto, rua da Mangueira, Av. Campos Rocha, travessa Leal Ferreira, nº 2, 2º andar - Salvador - BA - CEP 40040-400.

CLUBES

■ Estamos fundando um clube com o nome de Laser Games. nós oferecemos sorteio de jogos (fitas), de dois em dois meses. Também vendemos para todo o Brasil jogos de PC via Sedex, basta primeiramente você mandar uma carta pedindo a listagem com os preços dos jogos. David Souto de Moraes, Cx. Postal 221, Boa Vista, Recife-PE - CEP-50050.

■ Nintendo Power Game Club - estamos fundando um clube que irá fornecer dicas de Nintendo e de Super Nintendo, entre outros. Para se associar ou receber maiores informações basta enviar uma carta para o endereço abaixo: Rua Antônio Dias, 726, nº 101, Centro - Juiz de Fora - MG - CEP 36010-370 - Cristiano Cheves de Oliveira.

TECNOFAX

AUTORIZADA
DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Vídeo Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SOCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX

Rua São Miguel, 293 1º andar Cont. 115
CEP- 01201 - São Paulo - SP
Tel: (011) 222.1471

AUTORIZADAS:

Belo Horizonte - PA - Allier Int.,
Rua João Bahia, 1186 - St. 07 - Tel.: (091) 229.3353
Foz de Iguaçu - BA - Romag
Rua Turquia, 797 - Tel.: (055) 221.3963
São Paulo-SP - Games e Games
Rua Guaraná, 283 - Tel.: (011) 227.3172
Natal- RN - Digilic
Rua Otávio Lameirinha, 511 - Tel.: (084) 217.5935
ou 251.9238

LOCAÇÃO E VENDAS

TOKI GAMES
A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

HOLLYWOOD GAMES

Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e Super Nintendo

ATENÇÃO!

10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista

Av. João Pessoa, 497 - Carilópolis - Santa Amélia - SP - Tel. 447.5680

TARGET VIDEO GAME LOCADORA



- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

Rua R.T nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel. 291-1607

CLASSIFICADOS GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

DPV

DUAL POWER VIDEO LOCADORA

MEGA, MASTER
NINTENDO

NEO GEO
SUPER NES

LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775

Av. São João Pessoa, 352 - Fátima - Niterói - RJ - CEP 24010-7 - José Giovanni - Tel. (021) 722.5775



WHEEL OF FORTUNE

A GameTek começa na frente e lança o show mais assistido da América, Roda da Fortuna. Um jogo de grande sucesso, famoso no país inteiro. Com muita ação e diversão, o jogo consiste em girar a roleta e adivinhar uma letra da frase. Se você acertar, incorpora os pontos ao seu marcador. Os gráficos são bem autênticos, o som é estéreo, e o desafio é sempre presente. Com Roda da Fortuna, você não vai precisar perder seu tempo assistindo TV no domingo para se divertir.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Wheel of Fortune
Console:	Game Boy
Modalidade:	Quebra-Cabeça
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Game Tek
Capacidade:	1 MEGA



BUGS BUNNY 2



Pernalonga está de volta, agora para Game Boy, em Bugs Bunny Crazy Castle II. Desta vez, você terá que resgatar a Bunny (Coelhinha) e escapar da ferrenha perseguição de três personagens da Warner Bros: Patolino, Demônio da Tasmânia e Willie Coyote, que poderão estar a espreita em qualquer corredor de um castelo maluco. Muitas armadilhas invisíveis e catapultas estão espalhadas pelo castelo: vá de leve, portanto. Há também vários pontos, cenouras e itens incríveis para colher, além de chaves para abrir portas secretas. Um jogo!

FICHA TÉCNICA

Nome:	B. Bunny II
Console:	GameBoy
Modalidade:	Labirinto
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	28
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	1 MEGA



Final Fantasy



Há muito tempo atrás, os deuses ancestrais possuíam uma poderosa força chamada Magi. Eles a dividiram em 77 partes e as dispersaram por nove mundos diferentes. Você possui um dos pedaços e terá que procurar por cada um dos mundos as partes restantes, além de encontrar seu pai, desaparecido há muito tempo. Tenha sempre muito cuidado. A missão é perigosíssima, com várias surpresas pelo caminho! Se você fizer a escolha certa, poderá conquistar cada mundo e recuperar todos os pedaços de Magi. Boa sorte!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Final Fantasy
Console:	Game Boy
Modalidade:	RPG
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Square
Capacidade:	2 MEGA



NOVA CULTURAL

Diretoria

Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto,
Shozi Ikeda, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 4 - Outubro de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes,
Editoração: Celson Scotton, Carla de Franco
Assistentes de Arte: Maria Cristina Braga,
Simone Leandro
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio
Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima
(textos), André Biancardi, Thlago
Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio,
Fran Moreira (fotos).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da
Editora Nova Cultural, Alameda
Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar
CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 881-8266

Ligue para o telefone acima para
apresentar suas sugestões,
reclamações ou pedir qualquer outra
informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados

Para obter números atrasados, procure o
distribuidor DINAP de sua região. Por
carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora
Nacional de Publicações, A/C Números
Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132
- Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO

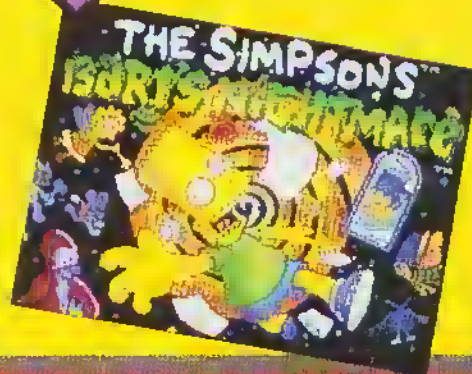
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

OS 10 MAIS

Os cartuchos de Nintendo mais alugados em
São Paulo, segundo pesquisa realizada pela GamePower

SNES

Street Fighter II
Bart's Nightmare
Turtles IV
Robocop III
Prince of Persia



NES

Hook
Turtles III
Darkwing Duck
Capitão América
Flintstones



RECORDES AMERICANOS

NES

Adventure Island.....272.040
Double Dragon II.....9.999.990
Godzilla.....11.111.310
Paperboy.....191.300
Rampage.....42.999.963
Road Blasters.....999.999
Super Mario III.....9.999.990

SNES

Act Raiser.....99.990
Final Fight.....784.840
Pit Fighter.....1.777.510
S. Adventure Island...116.800
Super Mario World..9.999.990
Super R-Type.....9.999.900
Super Smash TV....47.778.925

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames



Com todos os
SUPERPODERES

Mais, mais,
muito mais
prá você curtir.

GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE. Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus cartuchos e os seus poderes, tornando-se um SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em

qualquer fase.
GENIECOM é o

mais completo de todos.

- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância, sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

Você agora é
INVENCÍVEL

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!



tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

TEM ARMA PRA CACETE



Turbo Flash Gun



Console Radical
Dual Connector



Turbo Jet Control

Digital Stereo Earphone



Supercartucho



DYNAVISON 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISON 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.